La Campagne Impériale

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

Erreur sur la Personne - Ombres sur Bögenhafen



SOUS LICENCE DE
GAMES WORKSHOP



Bonjour ! C'est avec le plus grand plaisir que je vous présente ma deuxième release, j'espère qu'elle rencontrera le même succès que les tomes 1 à 5 de Marvel Universe !

Description :
La Campagne Impériale est une introduction pour la campagne de l'Ennemi Intérieur, un scénario qui a fait date dans l'histoire du jeu de rôles en France. Certains la qualifieront de "meilleure campagne med-fan", mais tout en restant impartial, il faut bien considérer qu'elle contribuera fortement à rendre Warhammer très populaire. Premier livret d'une série de cinq (La Campagne Impériale, Mort sur le Reik, le Pouvoir derrière le Trône, Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev, et l'Empire en Flamme), La Campagne Impériale permet à des joueurs ne connaissant pas l'univers de Warhammer de débuter en douceur et de découvrir le "Vieux Monde" en commençant dans l'Empire
Point de Vue :
<<Ce début de campagne rassemble deux scénarios : Erreur sur la personne, et Ombres sur Bogenhafen. Le premier permet à des joueurs débutants, jouant de préférence des personnages de bas niveau, de faire connaissance en douceur avec le contexte du jeu : l'Empire. En jouant quelques petites péripéties, les personnages se trouvent aembarquées dans une campagne à couper le souffle : la campagne Impériale. Cette campagne est sans doute la meilleure, sinon une des meilleures à avoir jamais été écrite pour du médiéval-fantastique. Sa force réside principalement dans sa progression qui permet de partir de personnages ayant à peine quitté leur campagne, qui finiront peut être héros de l'empire. Outre cela, ce premier volume contient des aides de jeu indispensables : histoire, géographie, politique, armée et religion de l'empire, conseil pour mener la campagne, moyens de transports routiers, habillement... Bref, ce supplément est incontournable que vous désiriez faire jouer la campagne impériale ou non. Mais avouez que ça serait dommage de se priver d'une telle épopée ! Comble du luxe, ce livret est fourni avec une magnifique carte couleur de l'empire.>>

J'ai du retoucher chaque page, la qualité n'est pas parfaite, mais c'est en s'entraînant qu'on apprend donc soyez indulgent... En espérant malgré tout que vous trouverez un intérêt à ce scan je vous souhaite de bonnes parties de Jeu de Rôle !

Pour les commentaires et critiques cliquez 

SOMBRELAME

La Campagne Impériale

Erreur sur la Personne - Ombres sur Bögenhafen

Création : Jim Bambra, Phil Gallagher & Graeme Davis
Couverture "The Enemy Within" : John Blanche
Illustrations Intérieures : Will Rees, Ian Miller, Martin McKenna, Tim Sell, Euan Smith, Dave Andrews, Tony Ackland, John Blanche.
Cartes du Reikland et de l'Ouest de L'Empire : Geoff Wingate
Carte de Bögenhafen : Dave Andrews
Plans et Documents : Dave Andrews, Charles Elliott
Joueurs Tests : Tony Ackland, Matt Connell, Charles Elliott, Helen Freeman, Richard Halliwell, Bryan James, Jervis Johnson, Alan Merrett, Aly Morrison, Bob Naismith, Rick Priestley, Tracy Shaw, Steve Waters, Pat Whitehead.
Une Production de GAMES WORKSHOP DESIGN STUDIO

Edition Française
Adaptation Française : Michel Serrat, Perceval Wilson
Collection Dirigée par : Henri Balczesak
Réalisation Technique, Maquette : Guillaume Rohmer avec le concours de Amédée Briggen et Niloofar Poozeshl (Rhizome)
Photocomposition : Editions Serre
Photogravure : Repro J.M., R.C.P.

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :
Jeux Descartes (Warhammer JRF) - 5, rue de la Baume 75008 Paris,
en vous assurant d'y joindre une enveloppe timbrée pour la réponse.

Sommaire

L'Ennemi Intérieur le contexte

Erreur Sur La Personne

Ombres Sur Bögenhafen

Annexes

Préface

Ce livre rassemble les premiers suppléments-aventures de **Warhammer - le Jeu de Rôle Fantastique** : *The Enemy Within* et *Shadows over Bögenhafen*. Ils ont été, dans un premier temps, publiés en Angleterre sous la forme de deux livrets, puis réunis en un seul livre.

La Campagne Impériale marque le début de **L'Ennemi Intérieur**, une vaste épopée en quatre volets qui a pour cadre L'Empire, dans l'Occident du Vieux Monde. La terre de l'Empereur Karl-Frantz 1er est menacée par un terrifiant adversaire qui s'est installé au cœur de L'Empire et s'attaque aux fondements même de cette grande nation. C'est ici que commence la lutte épique que les aventuriers joueurs vont devoir engager contre les forces du Chaos. Une **Erreur sur la Personne** les conduira à dissiper un peu des **Ombres** qui planent **sur Bögenhafen**. Mais toute bonne campagne doit se prolonger et, par la suite, ils auront à combattre la **Mort sur le Reik**, à visiter **Middenheim, la Cité du Loup Blanc** et affronter **Le Pouvoir** qui se cache **Derrière le Trône**. C'est ici que commence l'Aventure, et elle ne s'achèvera pas tant que l'Ennemi sera à l'Intérieur.



L'Ennemi Intérieur Le Contexte



«Et quand les temps seront venus, nous devrons quitter nos refuges secrets et abattre les cités et les villes de L'Empire. Nos frères quitteront les forêts en masse et répandront la destruction et le feu. Le Chaos recouvrira le pays et nous, ses serviteurs élus, connaîtrons l'exaltation à Ses yeux.
Salut à Toi Tzeentch, Le Changeur de toutes choses — Njawrr'thakh 'Lzimbarr Tzeentch'»
Extrait du Livre des Transmutations.

Introduction

L'Empire, le plus grand des pays du Vieux Monde, est attaqué. Non pas par des ennemis massés à ses frontières, mais de l'intérieur. Au plus profond des enchevêtrements de ses vastes forêts sont tapis des mutants, des Hommes-bêtes et même, à l'occasion, de terrifiants Guerriers du Chaos. De temps en temps, ces groupes sont pris d'un accès de frénésie et ils sèment le feu et la destruction jusqu'à ce que leurs appétits bestiaux soient rassasiés de la souffrance et du sang de leurs victimes. Toutefois, la plupart du temps, ils patientent en attendant le jour où ils pourront sortir des forêts et brûler les cités pour revendiquer L'Empire au nom du Chaos. Si l'on en croit différentes malédictions, ce jour n'est pas loin ; les Portails Dimensionnels grandiront une fois de plus, et les Dieux récompenseront leurs élus par le sang et par les dons du Chaos. C'est pour cela qu'ils attendent dans les forêts, s'en prenant à ceux qui s'aventurent trop loin des routes, mais se battant entre eux la plupart du temps, car comment la loi du plus fort pourrait-elle prévaloir sans cela ?

Aussi dangereuses que soient ces bandes, elles ne constitueront jamais une menace aussi grande que celle des serviteurs humains du Chaos, réfugiés au cœur des villes. Ils complotent pour la chute de l'Empire et vénèrent les Dieux du Chaos derrière les volets solidement verrouillés de leurs maisons. Rien ne les distingue des citoyens ordinaires, mais ils régissent des cités, dirigent des guildes et étendent leur influence jusqu'à la Cour Impériale. Ainsi sont les cultistes du Chaos au sein de L'Empire, œuvrant pour saper ses fondations et ouvrant la voie à l'ascension de leurs dieux déments. La plupart des cultistes sont des dupes, ou des fous, aveuglés par de fallacieuses promesses de pouvoir et de richesses. Dans les actes de ces adorations malsaines, ils ne voient que leur propre bénéfice et l'assouvissement de leurs désirs les plus vils et les plus dépravés. C'est cette soif qui leur masque la véritable nature des cultes et leurs supérieurs n'ont ainsi aucune peine à les manipuler. D'autres n'ont même pas le bénéfice de l'irresponsabilité. Ceux-là savent pourquoi les cultes existent et ils font leur possible pour soutenir leur pouvoir. Le Chaos apporte sa puissance et ceux qui en sont investis sont en mesure de déchirer L'Empire et de se glorifier sous le pouvoir des Dieux du Chaos.

C'est ainsi que, dans les sombres cavernes souterraines, derrière les riches façades des maisons citadines, ils ourdissent leurs plans démentiels. Si le Chaos présentait une force unifiée, il aurait, depuis longtemps, établi son règne mais le temps est gaspillé dans les luttes intestines que se livrent les différents groupes de cultistes, s'entre-déchirant dans la poursuite de leurs propres buts. Les adorateurs de Tzeentch pourchassent et détruisent infatigablement ceux de Nurgle, sous prétexte que les activités de ces derniers sont trop flagrantes et qu'ils frappent sans discrimination avec leurs ignobles maladies. Quand aux adorateurs de Slaanesh, ils se complaisent dans des orgies dont les drogues rendent fou ; insouciants des conséquences, ils ne vivent que pour leur plaisir.

Les conflits ne se limitent même pas aux cultes de dieux différents. De nombreux groupes s'opposent avec véhémence en dépit de la vénération d'une divinité identique. Et pendant tout ce temps, les Dieux du Chaos se délectent des actes de leurs adorateurs. Planant au-dessus de tout cela, il y a l'ombre du Rat Cornu accompagné de ses serviteurs, les Skavens, ces effrayants Hommes-rats qui rongent les racines de L'Empire, y amenant la pourriture et leurs propres pratiques démentes.

La Population de L'Empire

Bien qu'affichant un sain dégoût pour le Chaos sous toutes ses formes, la population de L'Empire ignore à quel point celui-ci a déjà creusé son chemin à travers toutes les couches de la société Impériale. Si les ressortissants de L'Empire avaient cette connaissance, nul doute que des mesures seraient prises pour endiguer l'expansion du Chaos et les Répurgateurs seraient beaucoup plus soutenus qu'ils ne le sont actuellement. Mais la vie se poursuit normalement dans L'Empire. Les autorités se satisfont des procès qu'elles peuvent, occasionnellement, intenter contre des Démonistes et de la destruction qui sanctionne les villages que l'on croit abriter des suppôts du Chaos.

Pendant que le Chaos croît en puissance, les nobles de L'Empire se complaisent en réceptions et autres "événements sociaux" à caractère superficiel, et les classes moyennes vivent leur vie allègrement, cherchant à s'enrichir suffisamment et à rejoindre les rangs de la noblesse. Tout au bas de l'échelle, le peuple se démène du mieux qu'il peut, vénérant ses dieux et priant pour que les récoltes soient bonnes, cette année. Mais l'époque est au changement. De plus en plus de personnes rejoignent les rangs du Chaos et les naissances anormales sont de plus en plus nombreuses chaque année.

C'est dans ce contexte que commence **L'Ennemi Intérieur**. Vos aventuriers sont sur le point de s'embarquer dans une campagne effrayante pour sauver L'Empire du Chaos. La campagne débute assez innocemment et évolue peu à peu en un combat désespéré pour venir à bout des forces du Chaos.

Cet affrontement est, au début, centré sur les différents cultes Chaotiques qui existent dans L'Empire. Au fur et à mesure qu'ils découvriront les plans qui s'ourdissent, les aventuriers prendront conscience que L'Empire est menacé et personne ne prêtera l'oreille à leurs avertissements.

Plus tard, des guerres éclateront au sein de L'Empire, quand d'anciens et de nouveaux griefs seront mis en lumière sous l'influence du Chaos. C'est alors que les aventuriers, désormais expérimentés, devront

survivre aux luttes intestines qui déchireront L'Empire et créer un nouveau commencement.

Mais tout cela appartient à l'avenir. Pour l'heure, les Personnages-Joueurs n'en sont encore qu'au début du chemin qui les mènera à la vie qu'ils ont choisie. De nombreux changements de carrière les attendent, et de nombreuses aventures. La première de ces aventures débute en page 34. Elle les plonge dans la vie de L'Empire et les confronte à une machination d'un culte Chaotique et à ses ennemis. Cette aventure est présentée de façon à vous permettre, ainsi qu'à vos joueurs, d'assimiler les règles de jeu et les détails de l'environnement, de la manière la plus aisée possible. Les aventures suivantes de la série seront sous une forme moins rigide et autoriseront une plus grande liberté d'action à vos Personnages-Joueurs mais, en même temps, elles feront plus appel à vos capacités de Maître de Jeu.

L'Empire

L'ensemble de ce scénario constitue bien plus qu'une simple aventure. Il contient des informations portant sur l'histoire, la politique, la religion, la population et la géographie de L'Empire. Tous ces éléments vous donneront une connaissance approfondie du pays et, pendant le déroulement de la campagne, ils s'avéreront précieux.

Il n'est pas nécessaire que vous lisiez ce livret de bout en bout. N'hésitez pas à "piocher" parmi ses articles et à lire à volonté ceux qui vous intéressent. Toutefois, avant de jouer l'aventure, il vous faudra l'avoir lue et vous estimerez sans doute utile la lecture de cette introduction. Les autres sections pourront être consultées lorsque l'on y fera référence, ou à tout moment qui vous semblera judicieux.

Détachez ou photocopiez les Personnages-Joueurs "prêts à jouer" et tenez-les à la disposition des joueurs. Les autres documents, ainsi qu'il est expliqué dans l'introduction des annexes, doivent également rester disponibles pour être remis aux joueurs au cours de l'aventure. Reste la grande carte couleur de l'Ouest de L'Empire, vous devriez la montrer aux joueurs puis l'accrocher au mur si vous le souhaitez.

Qu'est-ce qu'une Campagne ?

Une campagne est une série d'aventures interconnectées qui prennent place en une même époque et dans une même région (au sens large). Bien que certaines des aventures qui la composent soient directement liées à une intrigue centrale, certaines peuvent n'avoir aucun rapport. Ces 'sous-scénarios' sont destinés à distraire les joueurs de l'intrigue principale et aussi à leur donner l'impression que le monde est réel autour de leurs personnages et que des évènements continuent de se dérouler indépendamment des actions entreprises par les PJ.

Les aventures uniques ou isolées possèdent leur propre fin, définie. Ce n'est pas le cas de celles d'une campagne ; chacune comporte certains liens, des "fils conducteurs", qui mènent aux suivantes. Lorsque l'un de ces fils s'évanouit, un autre apparaît qui prolonge l'enchaînement et relance l'intérêt des joueurs pour ce qui va se passer par la suite.

Les actions des aventuriers servent également à diriger le cours d'une campagne. Vos joueurs seront souvent appelés à prendre des décisions sur la façon dont ils vont traiter les différents problèmes posés par l'intrigue. Parfois, ces décisions vont affecter le déroulement de la campagne d'une manière radicale, mais leur influence sera souvent plus minime. Vous devrez toujours vous efforcer de rendre apparente l'influence des PJ. Ainsi, les joueurs sentiront que leurs choix affectent le cours des évènements et même le monde autour des personnages.

Personnages-Joueurs

Nous avons prévu six personnages "prêts à jouer" qui conviennent à des joueurs entamant la campagne L'Ennemi Intérieur. Nous recommandons soit de les utiliser tels qu'ils sont, soit de les étudier soigneusement afin de s'en inspirer pour créer de nouveaux personnages. Les différents scénarios qui composent cette campagne ont été rédigés avec les Caractéristiques et les Compétences de ces personnages à l'esprit. De plus, les futurs éléments à paraître feront intervenir des PNJ qui pourront être des employeurs en rapport avec l'un ou l'autre des Débouchés des Carrières de ces personnages. Si, malgré tout, vous souhaitez ne pas utiliser ces personnages pré-créés — pour lesquels certains détails des antécédents ont également été développés —, il vous faudra consacrer quelques efforts à l'adaptation des scénarios pour votre groupe.

Vos joueurs devraient avoir toute liberté de changer les personnalités, nom et sexe des personnages proposés. Vous noterez que seuls les Profils Initiaux ont été définis. Vous et vos joueurs devrez remplir une Feuille de Personnage pour chacun d'eux et sélectionner la Promotion Automatique que chaque personnage devra prendre. Les Compétences marquées d'un astérisque (*) ont déjà été incluses dans les profils des personnages.

Si vous avez moins de six joueurs, utilisez les personnages dans l'ordre dans lequel ils figurent. Il pourra vous paraître nécessaire d'ajuster les profils de certaines des créatures et PNJ rencontrés, spécialement si votre groupe risque de rencontrer de grosses difficultés. Vous pouvez réduire le nombre rencontré et/ou un ou plusieurs des scores de Caractéristiques des créatures.

Une autre solution consiste à confier deux personnages à un ou plusieurs de vos joueurs. Ceci est particulièrement recommandé si vous n'avez que deux ou trois joueurs. Dans ce cas, pour leur épargner la schizophrénie, il leur sera possible de considérer un des deux PJ comme personnage principal et de n'utiliser l'autre que pour fournir des muscles et des Compétences supplémentaires. Vous pourriez alors jouer vous-même la personnalité du personnage secondaire comme s'il s'agissait d'un PNJ ordinaire. Dès lors, il sera clair que vous conserverez la possibilité de décider en dernier recours des actes de ce personnage supplémentaire. De plus, ce système constitue un artifice de MJ très utile car il vous donne la possibilité de transmettre ces conseils à vos joueurs par la bouche des aventuriers secondaires.

La Direction d'une Campagne

Diriger une campagne avec succès, cela nécessite une certaine préparation, mais vos efforts seront bien récompensés. Vos joueurs apprécieront énormément les séances de jeu et, au fur et à mesure que vous acquerrez de l'expérience et une certaine confiance en vous, vous découvrirez que les parties sont plus faciles à présenter et vous prendrez plus de plaisir encore à les faire jouer.

Pendant la lecture de l'aventure, pensez à



la façon dont vous allez présenter les informations à vos joueurs. Comment ce personnage va-t-il réagir ? Comment présenter au mieux cette scène de combat ? N'ayez pas peur de répéter les rôles des PNJ, pensez à leurs personnalités, à la meilleure façon de les dépeindre pour le plus grand plaisir de vos joueurs.

Si possible, donnez à vos joueurs leurs personnages et les détails de leurs antécédents avant la première séance de jeu. Vous pouvez photocopier leurs feuilles si vous le désirez. Cette méthode vous permettra de lancer l'aventure très rapidement ; vous n'aurez qu'à répondre aux quelques questions que les joueurs pourront avoir à poser. Evitez de trop vous plonger dans l'historique et le décor avant de commencer. Ces détails sont souvent plus intéressants à découvrir au cours de la campagne.

Au début, vous devrez parfois tendre quelques perches à vos joueurs lorsqu'ils seront par trop enlisés dans les méandres de l'intrigue. Par la suite, lorsqu'ils seront plus expérimentés, vous n'aurez plus à le faire très souvent. Il vous faudra tout de même veiller à ce que l'action ne stagne pas trop. Quelques indices bien placés peuvent faire toute la différence lorsque les joueurs sont coincés. Il est aussi assez efficace de prendre l'habitude de demander aux joueurs de vous indiquer leurs actions dans l'ordre des scores d'Initiative de leurs personnages. S'ils savent qui porte le premier coup en combat et s'ils agissent dans l'ordre décroissant, cela accélérera beaucoup la résolution des actions.

Ayez Recours à l'Humour !

Le monde de Warhammer est sombre et sinistre mais vos parties n'en doivent pas pour autant prendre des allures de veillées funèbres. Les situations humoristiques abondent dans l'Ennemi Intérieur ; mettez-les en valeur, jouez-les et amusez vos joueurs. Cela ajoutera au plaisir du jeu et rehaussera aussi les aspects horribles et macabres de la campagne en les mettant en relief. A la fin d'une séance, vos joueurs devraient attendre impatiemment leur prochain voyage dans le monde de Warhammer. Mais il ne faut pas non plus tomber dans l'excès inverse. Certaines scènes nécessitent une certaine ambiance et se doivent d'être effrayantes. Si, à ce moment, tout le monde est distrait par une plaisanterie, tout l'impact dramatique du jeu sera détruit.

Présentation

Lorsque vous décrivez l'aventure à vos joueurs, dites-leur ce que leurs personnages peuvent voir et soyez prêts à préciser toute description que vous fournirez. Les joueurs ont le droit de savoir exactement ce que leurs aventuriers voient, sentent ou entendent, et vous êtes la seule personne capable de leur fournir ces renseignements. Dès que vous n'aurez plus rien à ajouter, dites-leur que c'est tout ce qu'ils remarquent et passez à la suite. La précision de ce qu'ils peuvent découvrir varie grandement selon les situations. Alors qu'ils ont toute latitude de découvrir une foule de choses en explorant une ville en détail et avec le temps, il n'en va pas de même s'ils se trouvent chargés par un ogre enragé. Dans ce second cas, ils n'ont que peu de temps à consacrer à autre chose qu'à la concentration sur leur défense.

Lorsque vous présentez une scène, soyez théâtral, évitez les descriptions en termes de règles de jeu. Si vous interprétez un PNJ, soyez aussi animé que vous le pouvez ; joignez les gestes à la parole et adoptez différents accents. En faisant appel à des effets de voix, vous augmenterez l'attrait du jeu et vous aiderez vos joueurs qui pourront identifier les PNJ facilement. Si, de leur côté, vos joueurs en font autant, vos parties seront plus colorées et encore plus attrayantes.

Chaque fois que possible, utilisez un langage expressif. Au lieu de «Le mutant a une peau pourrie et il avance pour attaquer», dites plutôt : «Une créature horrible s'avance vers vous. Son épiderme putrescent pend en lambeaux autour de son corps déformé et la chose pousse un hurlement odieux». Ceci devrait plus sûrement retenir l'attention de vos joueurs. De la même façon, évitez toujours les termes en rapport avec la mécanique de jeu lors des combats. Il est préférable de dire «La créature bondit sur vous, fendant l'air d'un grand coup de sa dague qui vous manque d'un cheveu» plutôt que : «Bon ! Elle a 32% de chance de vous toucher mais elle fait 76, il ne vous arrive rien». Le coup de poing sur la table, judicieusement minuté, peut aussi se révéler efficace, mais n'en abusez pas car si vos joueurs s'y habituent, ils ne sursauteront plus autant.

Les accessoires visuels peuvent également ajouter beaucoup à l'atmosphère. Montrez à vos joueurs les illustrations de l'aventure lorsque la situation le permet. Mais assurez-vous bien de leur dissimuler les informations qu'ils ne doivent pas connaître. Vous avez la possibilité de photocopier les dessins (pour votre usage personnel, bien entendu) et vous pourrez ainsi les montrer sans risque à vos joueurs le moment venu.

Improvisation

Il est de votre responsabilité de conserver les joueurs dans le déroulement de l'intrigue, en les guidant subtilement dans le cours de l'aventure. A certains moments vous serez confronté à des situations pour lesquelles vous ne serez pas préparé soit parce que les joueurs auront choisi de prendre une direction totalement inattendue, soit parce qu'ils se seront égarés dans une fausse direction. Quand cela se produira, PAS DE PANIQUE !



Essayez de paraître confiant et improvisez toutes les informations dont vous aurez besoin. Au début cela pourra vous sembler difficile, mais, après un certain temps de pratique, cela deviendra une seconde nature. De plus, vous serez en face d'amis qui (espérons-le !) vous pardonneront volontiers quelques petits écarts (laissez donc les plus récalcitrants diriger quelques séances eux-mêmes...). Au moyen de quelques petits indices subtils vous devriez pouvoir ramener vos joueurs sur la bonne piste sans trop d'ennuis. Pour les informations d'ordre général sur les bâtiments et les villages, consultez le livre de règles à partir de la page 328. Il vous suffit de les utiliser comme base et d'improviser les détails supplémentaires dont vous avez besoin. Vous pouvez procéder de la même façon en ce qui concerne les Villes et les Cités. A moins que vous ne dirigiez une aventure urbaine très détaillée, des descriptions générales devraient vous suffire. Lorsqu'une aventure devra se dérouler essentiellement en milieu urbain, la Ville ou la Cité en question sera détaillée et vous disposerez de toutes les informations nécessaires. Le style de présentation de ces aventures varie grandement.

Ainsi Altdorf, dans les pages 43 à 47, est décrite assez brièvement. Seuls les endroits qui servent de cadre à l'aventure principale sont véritablement détaillés ; pour le reste, vous pourrez improviser à partir de la carte et de la page 282 du livre de règles. Dans la seconde aventure Ombres sur Bögenhafen, la ville est décrite avec beaucoup plus de détails mais, même là, tous les bâtiments ne figurent pas dans les descriptions, seuls ceux qui sont directement concernés par l'histoire y sont présentés.

Rôle et Combat

Les personnages sont aussi bien "équipés" pour participer à des séances de jeu de rôle pur, qu'à des aventures fortement émaillées de confrontations violentes. Certains jeux de rôle mettent principalement l'accent sur les combats, parfois même à l'exclusion de toute autre chose. Bien que la campagne L'Ennemi Intérieur laisse beaucoup d'opportunités pour les combats, tous les problèmes qu'elle pose ne seront pas résolus de cette manière. Souvent les aventuriers devront discuter avec les PNJ, les corrompre ou les tromper pour obtenir d'eux des informations vitales. Discuter avec un péager mort n'amène pas beaucoup d'informations, mais cela peut très bien amener des représentants de la garde locale et peut-être même un ou deux répurgateurs.

Les aventuriers devraient être encouragés à discuter avec les PNJ plutôt que de les attaquer. Parfois, ils n'auront pas d'autre choix que d'engager le combat — s'ils se trouvent confrontés à un mutant dément et



assoiffé de sang, par exemple — mais, dans la plupart des cas, le combat ne devrait jamais être leur première réaction. Les aventuriers qui dégainent leurs armes instinctivement chaque fois qu'ils rencontrent quelqu'un n'auront sans doute que des carrières très brèves. Le recours à la violence les mettra inévitablement en conflit avec les autorités — qui n'apprécient guère les tueries sans discrimination — ou entraînera souvent la mort des Personnages-Joueurs en multipliant les risques de tomber sur quelqu'un qui s'avérera beaucoup trop fort pour eux.

Personnages Non-Joueurs

Les Personnages Non-Joueurs sont très importants dans cette campagne. Certains y figurent en tant que source d'information, d'autres seront des amis ou des ennemis des aventuriers alors que d'autres encore ne sont là que pour l'amusement ou pour l'effet théâtral. Les PNJ principaux, ceux qui ont des rôles-clef dans l'histoire, sont détaillés complètement dans les aventures, avec leurs personnalité, apparence et Compétences ainsi que quelques directives sur la façon de les utiliser. Mais tous les PNJ ne bénéficient pas de ce traitement. La plupart de ceux que les aventuriers rencontreront n'ont qu'une importance secondaire. Ils sont là pour ajouter du relief aux endroits visités, un peu comme des figurants au cinéma. Pour ces personnages, les Caractéristiques ne sont pas fournies ; si elles devaient s'avérer nécessaires, il suffirait de consulter la feuille des PNJ Standard qui figure dans les Aides de Jeu. La plupart du temps, ces PNJ ne figurent dans l'aventure que pour le décor et ils n'ont aucun rôle à y jouer.

En cours de jeu, vous aurez parfois à improviser des PNJ. Quand ce sera le cas, notez-les sur une feuille car vous pourrez avoir à les réutiliser par la suite. De la même façon, il vous sera toujours possible de réutiliser un PNJ principal sous une forme différente, pourvu que vous ayez soin de changer son nom, son apparence et sa personnalité. Ainsi la description de base de Max Ernst, à la page 46, pourra vous être utile si vous avez besoin plus tard, d'un autre Spadassin.

A l'occasion, les aventuriers pourront questionner un PNJ mineur pour savoir où se trouve une auberge ou un temple par exemple. Tout ce que vous aurez à faire dans ce cas, ce sera d'assumer le rôle du PNJ et soit de répondre à leur question, soit de leur faire part de son ignorance, ou encore de les envoyer dans une fausse direction. Habituellement, les PNJ secondaires ne possèdent que des informations d'ordre très général. Parfois, un scénario peut préciser qu'ils possèdent des informations spécifiques et vous pouvez alors envisager de les utiliser pour fournir aux aventuriers des informations vitales qui leur auraient échappé auparavant.



Changements de Carrière

Dans le cours d'une campagne, les Changements de Carrière des personnages peuvent se résoudre de différentes manières. Il est possible d'entrer facilement dans des Carrières comme celles de Garde du Corps ou Chasseur de Prime. Tout ce dont les personnages ont besoin, ce sont des dotations et de quelqu'un à protéger, ou à chasser. En ce qui concerne les personnages plus spécialisés — les Druides ou les Sorciers, par exemple — il sera beaucoup plus satisfaisant, et plaisant, d'avoir à trouver un professeur tout d'abord. Pour des Mercenaires, des Soldats ou des Chef-Balistaires, une période de service militaire pourra être nécessaire. A différents moments de L'Ennemi intérieur, des opportunités apparaîtront ainsi que ces professeurs potentiels.

Ainsi, par exemple, Werner Murrmann, le personnage pré-créé qui figure dans ce livret, pourra devenir Garde du Corps de Josef ou d'un autre personnage à n'importe quel moment, dès qu'il aura acquis 100 Points d'Expérience. Ce changement de Carrière s'inscrira parfaitement dans le cours de la campagne. En ce qui concerne Harbull Piedfourrus, sa qualité de Halfeling le rend inacceptable pour le seul Débouché de la Carrière d'Herboriste (Ovate), mais un PNJ Apothicaire apparaîtra par la suite et lui fournira la possibilité de poursuivre cette carrière.

Vous n'êtes pas forcé de laisser un personnage entrer dans une Carrière que vous ne souhaitez pas lui voir suivre. Les personnages devront être attentifs aux occasions qui se présenteront et les saisir au bon moment. Les Carrières peuvent aussi servir de lien entre les aventures : «Vous venez de tuer le bourgmestre de la ville et vous avez fui dans la campagne. Le seul Débouché qui s'offre à vous actuellement est celui de Hors-la-loi.»

Acquisition de Nouvelles Compétences

Une fois qu'il a rejoint une nouvelle Carrière, un personnage ne doit payer ses nouvelles Promotions qu'au moment où ils les obtient, mais qu'en est-il des Compétences ?

On peut admettre qu'elles lui sont enseignées par son professeur dès qu'il entre dans la Carrière mais qu'elles ne sont alors acquises que sous une forme rudimentaire, ou encore qu'elles se développent par la pratique des activités de la nouvelle Carrière. Dans le premier cas, un personnage devenant Druide recevra de son maître les bases des Compétences de la Carrière, mais pas au degré où il est censé pouvoir les utiliser. En dépensant des Points d'Expérience, il sera à même d'acheter les Compétences et de les pratiquer alors à leur pleine efficacité. Dans le second cas, un Garde du corps pourrait être considéré comme pratiquant des Compétences telles que Désarmement ou Coups Puissants jusqu'à ce qu'il ou elle soit assez confiant pour les utiliser effectivement, c'est-à-dire lorsqu'il ou elle aura dépensé les Points d'Expérience nécessaires pour les acquérir définitivement.

Pour les Compétences qui requièrent de travailler avec des matériaux — tels que Préparation de poisons ou Construction navale —, les personnages devront disposer d'un endroit adéquat et de tous les équipements nécessaires pour se livrer à ces activités.

Vous avez la possibilité de préférer que vos Personnages-Joueurs passent du temps à apprendre chaque Compétence, éventuellement sous la conduite d'un professeur, mais cela pourrait gêner la continuité de la campagne à certains moments. Le système proposé plus haut est plus flexible.

Décès de Personnages-Joueurs

La mort est un événement qui attend tout le monde et que l'on ne peut repousser indéfiniment.

Les aventuriers lui font face plus souvent que la plupart des gens et, parfois, c'est elle qui triomphe, personne n'a un stock illimité de Points de Destin. Lorsqu'un Personnage-Joueur meurt, il est nécessaire de le remplacer. Ce nouvel aventurier peut être créé suivant les règles normales, mais vous estimerez parfois qu'il est nécessaire qu'un personnage de type particulier se joigne aux aventuriers (un initié par exemple). Dans ce cas, indiquez au joueur quelle devrait être la Carrière de son nouveau personnage et laissez-le ensuite poursuivre la création normalement. Toutefois, assurez-vous auparavant que le joueur accepte de jouer ce type de personnage. Plus tard au cours de la campagne, lorsque les aventuriers seront très expérimentés, vous pourrez accorder quelques Promotions Automatiques supplémentaires à un nouveau personnage avant qu'il entre en jeu.

Lorsque vous introduirez un nouveau personnage, il sera utile de lui préparer des antécédents sur le modèle de ceux qui sont donnés aux personnages au début de la campagne. Demandez au joueur comment il voit le personnage et développez son historique entre vous. Le personnage doit être introduit dans la campagne à un moment acceptable et avec de bonnes raisons pour être là. Pratiquement tous les prétextes sont bons, pourvu qu'ils soient sensés. Les nouveaux personnages peuvent apparaître en une multitude d'endroits comme prisonniers, ouvriers, patrons d'auberges, etc.

Recherche d'un Médecin

La mort par hémorragie est un sort qui attend beaucoup d'aventuriers. Devant une hémorragie et en l'absence d'une aide médicale, les aventuriers se mettront certainement en quête d'un Médecin doté de la Compétence Chirurgie. Les Chirurgiens sont plus difficiles à trouver que les Médecins et on les considère comme Inhabituel dans les tables du Guide du Consommateur (**WJRF** page 297).

Voyages dans L'Empire

L'Empire est une vaste contrée, au cours de leurs aventures, les PJ sont assurés d'avoir à entreprendre de nombreux voyages le long des routes et des cours d'eau. Cette section traite des voyages et de la façon de les rendre passionnants pour les joueurs.

Parcours Journalier

Lorsque les aventuriers doivent parcourir de longues distances, il est plus intéressant de traiter les voyages par journée plutôt que par heure ou par Tour de jeu. Les parcours journaliers donnés ci-dessous constituent des moyennes journalières en kilomètres, compte tenu de huit heures de voyage et de haltes en nombre suffisant pour permettre aux animaux de se reposer. Les distances ainsi parcourues dépendent du type de terrain traversé.

	Route	[illegible]	[illegible]	Montagnes
[illegible]				
Carriole	[illegible]	np	np	np
Cheval de trait	[illegible]	30	[illegible]	
Cheval de monte	[illegible]	50	[illegible]	[illegible]
Poney	60	40	[illegible]	[illegible]
Chariot	[illegible]	15	[illegible]	[illegible]

np = Non praticable

Embarcations *
Barque 30
Petit Navire à voiles 50
Péniche ou Bateau fluvial 30
Vaisseau de mer 65

*La vitesse donnée tient compte de bonnes conditions de vent et d'un faible courant comme celui qui anime le Reik de Marienburg à Altdorf. Ajoutez 25% à la vitesse d'un bateau descendant le courant d'un cours d'eau rapide et soustrayez 25 % s'il se trouve dans les conditions inverses. Appliquez également un modificateur de + ou - 25% pour les navires en mer sous vent fort selon qu'il est favorable ou défavorable.

"Marche" forcée

On admet qu'en certains jours les PJ couvrent plus de distance qu'en d'autres et il leur est possible de modifier la longueur du parcours journalier jour par jour. S'ils le souhaitent, des cavaliers peuvent Pousser leurs montures au-delà de leur endurance normale, mais, s'ils le font, il est possible que les animaux se mettent à boiter et même qu'ils en meurent. En règle générale, tout animal de monte ou de trait qui est poussé au-delà de son endurance verra ses capacités se détériorer jusqu'à ce qu'il puisse se reposer. Pour calculer les séquelles de ses efforts excessifs, on utilisera l'Endurance de l'animal afin de déterminer jusqu'à quel point il peut être Poussé avant de se blesser ou, à l'extrême, de succomber. Pour chaque tranche de 10% de parcours en plus, il faudra réaliser un Test d'Endurance pour l'animal (le premier Test sera modifié de +20 et le second de +10). Les personnages dotés de la Compétence Equitation ou Conduite d'attelage feront les Tests avec un bonus supplémentaire de +10. En cas de réussite du Test, l'animal ne subira aucun préjudice, un échec entraînera pour lui la perte de 1 point de E. Si le Test échoue de 50%, la monture se mettra à boiter et ne se déplacera plus que d'un quart de sa vitesse normale. Si l'Endurance d'un animal atteint 0, il s'effondre et meurt, le cavalier tombe et subit 1 coup de F3 à moins qu'il ne réussisse un Test d'Initiative.

Les Tests d'Endurance doivent être régulièrement espacés tout au long de la journée de voyage ; ils ne doivent pas être faits tous en même temps. Pour accroître l'intérêt dramatique, faites en sorte que le dernier Test ait lieu en fin de journée.

Les voyageurs peuvent envisager de "marcher" pendant plus de huit heures dans la journée. Dans ce cas, faites faire un Test d'Endurance (comme précédemment) pour chaque heure supplémentaire dans la journée. Les animaux regagnent un point d'Endurance perdue toutes les 12 heures où ils passent au repos.

Exemple : Hans Wurtbad est à un peu moins de 100 km de Altdorf et souhaite arriver à la capitale cette nuit. Son cheval ne peut parcourir que 65 km en huit heures sur la route. Pour arriver jusqu'à Altdorf en huit heures, Hans doit augmenter la vitesse de son cheval de 50 %. Le MJ décide de répartir les cinq Tests d'Endurance tout au long du trajet. Le premier se fait après 1 H 30 et bénéficie d'un modificateur de +30 (+20 parce qu'il s'agit du premier Test et +10 pour la Compétence Equitation de Hans). Hans, malchanceux, obtient 89 et son cheval perd donc 1 point d'Endurance. Le second Test a lieu 1 H 30 de voyage plus tard et il est fait avec l'Endurance réduite du cheval qui est maintenant de 2 mais avec le bénéfice de +20 (+10 pour Equitation et +10 puisqu'il s'agit du second Test). Hans doit obtenir 40 ou moins ; avec 23 son cheval s'en tire très bien. Le troisième Test est fait avec le seul modificateur dû à l'Equitation et réussit. Pour son quatrième Test, Hans doit obtenir 30 ou moins, mais son résultat est 35 et cet échec enlève 1 point à l'Endurance de son cheval. Le dernier Test est réalisé pendant que Hans est en vue des murs de la cité. Mais il échoue avec 55 et Hans voit son cheval mourir sous lui. Le cavalier réussit son Test d'Initiative et atterrit sain et sauf sur ses pieds.

Si Hans n'avait pas été aussi pressé, il aurait pu tenter de parcourir la distance en 12 heures. Dans ce cas, il lui aurait fallu faire un Test d'Endurance pour son cheval toutes les heures, à partir de la 9ème.

Résolution des Voyages

Les Voyages peuvent être résolus de différentes façons. Lorsque vos PJ doivent parcourir de grandes distances et que vous n'avez pas d'aventure ni d'événements en tête, vous pouvez vous contenter de les informer qu'il leur faut 15 jours pour se rendre de Middenheim à Altdorf en diligence ou que cela prend 12 jours pour aller de Nuln à Altdorf en péniche mais 20 pour le trajet inverse (qui se fait à contre-courant).

Par contre, lorsqu'ils seront, par exemple, en train de rechercher les traces de passage d'un groupe de bandits ou d'une bande de Gobelins le long d'une route ou d'un cours d'eau, vous pourrez présenter le voyage jusque dans les détails, en décrivant les ponts, les fermes, les pistes aux joueurs. Les



deux méthodes sont tout aussi valables l'une que l'autre suivant les circonstances mais pour les besoins généraux du jeu, une bonne solution se trouve à mi-chemin entre ces deux extrêmes. Elle procure une certaine saveur au voyage et autorise une grande souplesse.

Elle consiste à décrire d'une façon générale la topographie des terres que les personnages rencontrent le long des routes, à travers les forêts ou les vallées, sur les collines ou les montagnes.

On n'insistera pas sur les caractéristiques individuelles sauf si le MJ souhaite spécifiquement attirer l'attention des joueurs, sur une ferme abandonnée par exemple, ou sur un chariot démoli, ou toute autre particularité. De cette façon, on évite que les longs voyages soient insipides ou ennuyeux et ils peuvent être présentés rapidement.

Le MJ a toujours la possibilité de placer un événement intéressant à n'importe quel moment du voyage – que ce soit pour éviter que les joueurs deviennent trop confiants, ou pour augmenter la continuité de la campagne.

De cette façon, il vous est possible de dire simplement aux joueurs que leurs personnages rencontrent un certain nombre de relais sans avoir à détailler chacun d'eux. Si les personnages décident d'entrer dans une auberge-relais et de rencontrer les PNJ qui s'y trouvent, il vous suffit de commencer à jouer d'une façon plus détaillée.

Voyages Routiers

C'est le moyen par lequel les populations qui vivent à l'écart des grands cours d'eau se déplacent. Les routes à proximité des cités et des grandes villes sont assez sûres ; loin des centres urbains, les voyageurs peuvent être victimes des Bandits de grand chemin, des bandits ou même d'effrayants Hommes-Bêtes du Chaos qui hantent les profondeurs des forêts.

Auberges-relais

Les routes de L'Empire sont bien desservies par de nombreuses Auberges-relais. Les plus célèbres sont celles de la compagnie des Diligences des Quatre Saisons. A partir de Altdorf, cette compagnie a rapidement étendu son réseau. Toutes les routes principales sont maintenant desservies par les Quatre Saisons et elle développe actuellement une chaîne de relais exclusifs sur toutes les grandes routes en dehors de Altdorf. Sur les voies moins importantes, les Quatre Saisons s'en remettront encore aux Auberges-relais indépendantes mais ce n'est plus qu'une question de temps avant qu'elles ouvrent leurs propres établissements et menacent ainsi l'existence même des autres Auberges-relais.

Parmi les autres Auberges-relais de l'Empire, on note :

- La Compagnie du Charroux de Altdorf
- La Compagnie du Rochet de Altdorf
- Les Diligences de la Flèche Rouge de Averheim
- Les Diligences du Loup Courant de Averheim
- Les Diligences de la Tour de Roc de Middenheim
- Le Canon Ball Express de Nuln
- L'Express Impérial de Nuln
- Les Diligences du Tunnel de Talabheim

Il existe aussi des centaines de compagnies disséminées entre les villes et les villages de L'Empire.

Voyages Fluviaux

Les voyages sur les cours d'eau ne sont pas dominés par une unique compagnie comme le sont les voyages terrestres. De nombreuses compagnies de marchands et littéralement des centaines de petits exploitants sont en service sur les cours d'eau de L'Empire. De nombreux Wastelandais sont susceptibles d'être rencontrés tout au long du Reik et de ses affluents même jusqu'à Kislev ou dans le sud de l'Averland.



Bref Historique de L'Empire

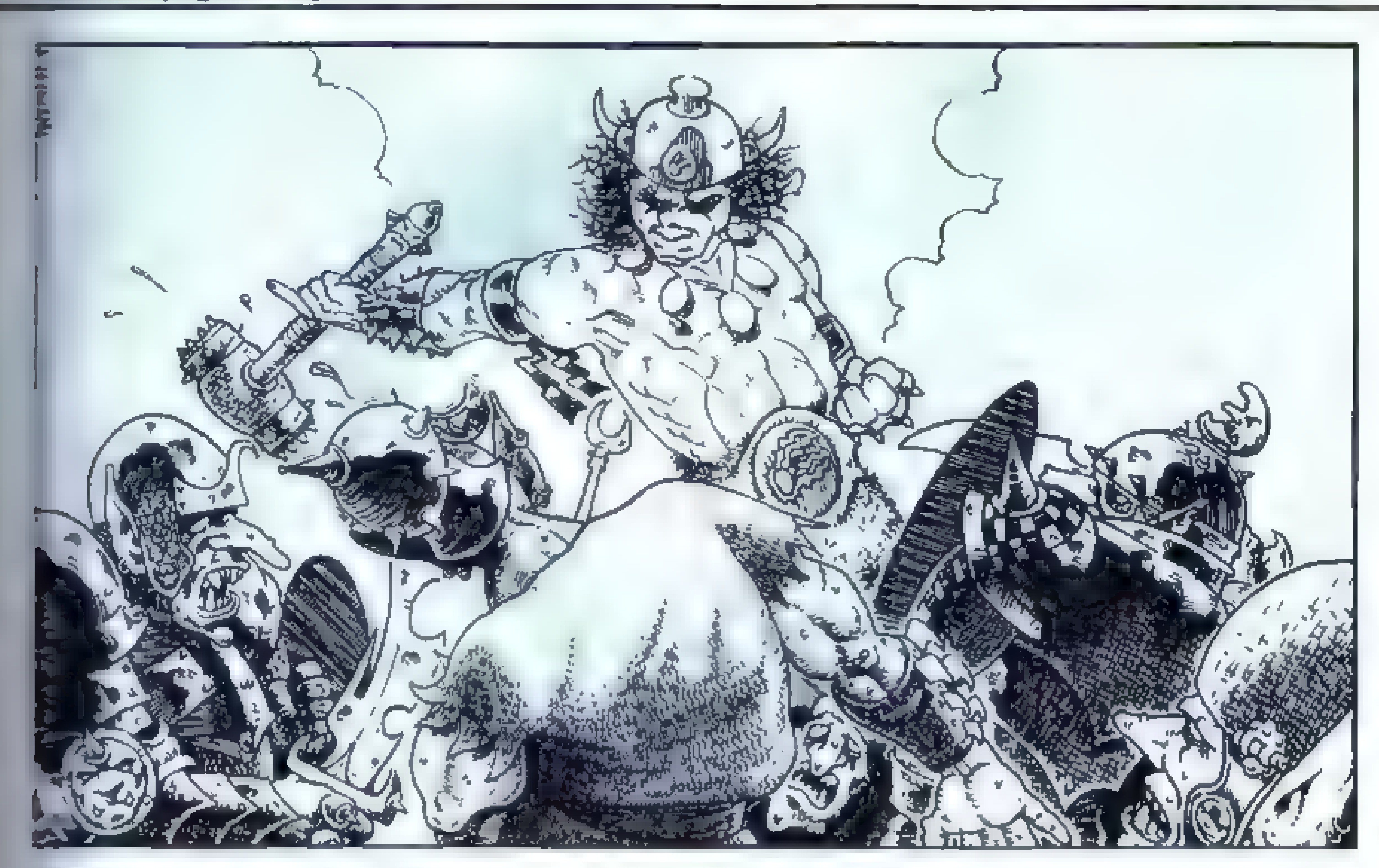
La Légende de Sigmar Heldenhammer

Il y a quelque 2500 ans, les terres du nord est du Vieux Monde étaient habitées par de nombreux groupes tribaux barbares et querelleurs. Le développement de ces premiers humains a été pour le moins rapide mais leurs progrès ultérieurs ont été freinés par leurs rivalités intertribales et les assauts des hordes gobelinoïdes omniprésentes ; ce essai mêmes qui étaient engagées dans une guerre séculaire contre les Nains des Montagnes du Bout du Monde.

La légende raconte que la naissance de Sigmar — le premier fils du chef de la tribu des Unberogens — fut annoncée par de farouches tempêtes et par une comète à double queue. Vérité ou pas, il est certain que celui qui allait être connu sous le nom de Heldenhammer (lit. "Le Marteau brandi") avait été marqué par la destinée dès son plus jeune âge. A 15 ans, il fit preuve de sa valeur de guerrier en défaisant à lui seul une troupe de Gobelins. La chance voulut que cette bande escortât un groupe de prisonniers Nains qu'elle emmenait vers le repaire de la horde dans les profondeurs de la Grande Forêt. Parmi les captifs, il y avait un certain Kargan Barbedargent, roi reconnu par la majorité des Nains du Vieux Monde à cette époque. De retour dans sa forteresse, il ordonna une grande fête en l'honneur de Sigmar et, en témoignage de gratitude pour lui avoir sauvé la vie, lui offrit son propre marteau de guerre Ghal-Maraz (le Fendoir de Crânes) dont les pouvoirs magiques augmentèrent les prodigieux talents de guerrier de Sigmar au-delà de tout ce que les humains des tribus avaient jamais rencontré.

Au fur et à mesure que la réputation du jeune guerrier grandissait, le nombre de ses disciples grossissait par l'afflux de nouvelles recrues avides de partager sa gloire.

A la mort de son père, Sigmar devint le chef des Unberogens et lorsqu'il battit le chef des Teutognens — un vieil ennemi — en combat singulier, son triomphe sembla complet. Seuls les Gobelins se dressaient encore sur le chemin de la fondation d'une nation unifiée. C'est dans ce but qu'il rassembla les chefs des tribus et se lança dans une campagne destinée à purger une fois pour toutes le pays de la présence des Gobelinoïdes. Au début, tous ne se portèrent pas volontaires mais, quand les victoires succédèrent aux victoires, un nombre de tribus sans cesse accru se joignit à sa cause. Finalement, après une gigantesque bataille dans les plaines de Stirland, les



...s de Gobelins prirent la fuite et, dispersés, paniqués, se réfugièrent sur les flancs ...arpés des Montagnes du Bout du Monde.

La Bataille de la Passe du Feu Noir

...ais la guerre n'était pas encore terminée ... après cela, un Nain gravement blessé ... à mort de faim se traîna jusqu'au ...p de Sigmar, au confluent de la Soll et du ... Supérieur.

...avait parcouru de nombreuses lieues ...is la cour du roi Kargan, dans les contre...s septentrionaux des Montagnes du Bout ... Monde, pour apporter un appel à l'aide ...spéré.

...s Nains de la Passe du Feu Noir avaient ... récemment, une défaite humiliante ... aux armées coalisées des Gobelins, ...s Hobgobelins et des Orques Noirs. Les ...capés se regroupaient à Karak Varn, ne ...ssant sur place qu'une certaine de ...ants défenseurs chargés de tenir la ...sse le plus longtemps possible. Sans ...e de temps, Sigmar déroula son éten...d et mobilisa ses troupes.

... Sigmar à sa tête, l'armée humaine ne ...t pas être stoppée. Brandissant Gha...r à deux mains, il taillait dans les rangs ... Gobelins comme s'il frappait avec la ...e faux de la mort elle-même. Alors que ... Gobelins commençaient à lâcher prise, ... Nains survivants chargèrent à partir de ...citadelles et les Gobelins se trouvèrent ...és entre Sigmar, d'un côté, et les ...es mortelles des Nains, de l'autre. Ce ... le massacre fut terrible et bien peu ... les Orques ou les Gobelins qui purent ...auver et parler de la bataille de la Passe ... Feu Noir et de la puissance mortelle de Sigmar. C'est à partir de ce jour que Sigmar fut connu sous le surnom de "Marteau à Gobelins".

La victoire de la Passe du Feu Noir mit fin à la guerre qui avait opposé les Nains aux Gobelins pendant près de 1500 ans. La principale ligne de renfort qui avait entretenu les armées Gobelinoïdes depuis les Sombres Terres était définitivement coupée et les bandes survivantes, isolées dans les forêts du Vieux Monde, pouvaient être cueillies assez facilement. Certaines d'entre elles, pourtant, choisirent de se retrancher au plus profond des forêts et d'y attendre l'opportunité d'une revanche.

Avec la fin des guerres Gobelines, Sigmar fut à même de réaliser son rêve de fondation d'un puissant empire. Pas un seul des chefs des tribus ne refusa de lui prêter allégeance et le Grand Prêtre d'Ulric le couronna empereur dans une petite ville qui portait le nom de Reikdorf, sur le site futur de Altdorf.

La Succession de Sigmar

Le règne de Sigmar ne fut pas le plus long de l'histoire de L'Empire mais, en ces quelques années, les fondements et les traditions de L'Empire furent déjà bien établis. Les différents chefs de tribus se virent assigner la charge de contrôler des régions telles que le Middenland, le Talabecland et autres. Mais, bien qu'ils aient joui d'une certaine autonomie, Sigmar ne ménageait aucun effort pour accentuer la nécessité d'unité. «La force de L'Empire réside dans ses diversités, pas dans ses divisions» disait-il. «Ensemble, nous pourrons garder notre pays libre des haïssables Gobelins, mais la division entraînera notre chute à coup sûr.»

Cette période vit de nombreuses constructions. De larges portions de forêts furent défrichées pour permettre la culture — mais il en restait encore beaucoup — et de nombreuses villes furent bâties. Parmi celles-ci, les cités souveraines (freistadt) de Nuln, Talabheim et Middenheim.

Les écrits affirment que cinquante ans précisément après son couronnement, Sigmar déposa sa couronne soudainement et déclara : «Les temps sont venus où le Fendoir de Crânes doit retrouver ses créateurs, et c'est une route que je dois parcourir seul.» Sur ces paroles, il quitta son palais de Altdorf et partit en direction de Caraz-a-Carak, la forteresse des Nains. Il n'autorisa personne à l'accompagner au-delà de la Passe du Feu Noir. Arriva-t-il jamais à destination ? Les Nains n'en parlèrent pas et Sigmar Heldenhammer, le premier Empereur, ne revint jamais vers ses sujets. Maintenant encore, il est une croyance bien établie dans L'Empire selon laquelle Sigmar reviendra à l'heure où sa nation en aura le plus grand besoin, et son arrivée sera annoncée par le passage d'une comète à deux queues.

Les Electeurs

Privés de leur Empereur — qui ne laissait aucun héritier —, les seigneurs des provinces réunirent d'urgence un conseil d'état pour décider de ce qu'il convenait de faire. Après quelques discussions, ils s'accordèrent sur la nécessité de choisir un nouvel empereur ; il serait nommé au sein de leur assemblée par un vote loyal. Ils convinrent également que tous les futurs empereurs seraient élus de cette façon et que chaque

province disposerait à perpétuité d'une voix pour cette élection. Le système des Électeurs était né.

Les années passaient et les villes devenaient des cités. De nouvelles villes étaient bâties et des provinces plus petites [illegible] électorales parurent au fur et à mesure que les seigneurs régnant sur les provinces [illegible] leurs propres domaines. Les Empereurs succédant aux Empereurs, les provinces acquirent une indépendance de plus en plus grande, échangeant des [illegible] de vote contre des exemptions de taxes, des charges supplémentaires et autres privilèges.

Le culte divin de Sigmar était alors bien établi. Un étrange ermite était arrivé à Altdorf lors d'un solstice d'été et il avait déclaré avoir eu la vision de Sigmar aux côtés des autres divinités. Un temple fut promptement bâti à la gloire de la plus récente des divinités et la légende était si forte dans les esprits que le culte attira immédiatement de très nombreux adorateurs. Bien évidemment, son grand prêtre (le Grand Théogone [illegible] c'est ainsi qu'il en vint à se faire appeler) acquit une importance considérable. Il fut même nommé Électeur Impérial et il devint le plus proche de tous les conseillers de l'Empereur, au grand désarroi du Grand Prêtre de Ulric.

C'est vers cette époque que l'Empereur Ludwig-l'Immense (que l'histoire devait par la suite rebaptiser Ludwig-le-Gros) accorda une charte impériale aux Halflings de l'Empire "[illegible] en reconnaissance des immenses services rendus à Sa Majesté Impériale, Seigneur des Hauteurs et des Profondeurs, etc." Par cette décision, les Halflings recevaient une partie du Stirland [illegible] connue plus tard sous l'appellation de Moot [illegible] avec autorisation de l'administrer de la façon qui leur semblerait appropriée. Mieux encore, ils recevaient du même [illegible] lors de l'élection [illegible] l'Ancien [illegible] Halflings avait été [illegible] à cause des Halflings en [illegible] impériales et [illegible] était un événement assez courant, même au sein de la maison impériale. En [illegible] également [illegible] à cette attribution [illegible] de territoire [illegible] de Stirland et l'Empereur Ludwig avait toutes [illegible] la Grande Comtesse de Stirland qui avait non seulement dédaigné sa demande [illegible] également [illegible] de Son Impériale Majesté.

Le contrôle impérial s'affaiblissait progressivement. L'Empire [illegible] les [illegible] sous le règne de [illegible] effroyable administration de son règne [illegible] une augmentation de la corruption au sein des fonctionnaires que même le [illegible] impérial [illegible] par [illegible] des fonctionnaires sans scrupules. Dans les villes, les autorités ne parvinrent pas à gérer la surpopulation et la sanction de cet échec fut une épidémie dévastatrice de Peste Noire en [illegible]. Des [illegible] entières furent décimées par ce fléau [illegible] quatre ans plus tard [illegible] l'Empereur lui-même.



L'Age des Guerres

À cette époque, les Seigneurs Provinciaux en avaient eu assez de ces 'Empereurs à la [illegible]' qui se [illegible] de prélever [illegible] taxes, et les élections qui suivirent furent de plus en plus chaotiques. Certains réclamèrent une complète indépendance pendant que d'autres tentaient d'évoquer le [illegible] de Sigmar pour essayer d'endiguer l'afflux de privilèges qui, selon eux, détruisaient les fondations même de l'Empire.

Lorsque le Conseil Électoral de 1152 se termina en impasse, le Grand Duc de Talabecland rentra dans son pays et leva une armée pour entrer en guerre contre le Comté de Stirland.

[illegible] fallait pas plus aux autres Électeurs. Pendant plus de 200 ans, l'Empire fut déchiré par une succession de guerres civiles et aucun empereur ne parvint à conserver la couronne pendant plus de 10 ans.

L'Age des Trois Empereurs

C'est en 1360 que la situation évolua enfin lorsque Ottilia, la Grande Duchesse de [illegible] se déclara Impératrice sans avoir recours à l'élection. En cela elle était supportée par le Grand Prêtre d'Ulric qui avait été nommé Électeur en une ultime tentative pour débloquer la situation et contrebalancer la puissance du Grand Théogone de Sigmar. Les tensions entre les deux cultes avaient été ravivées depuis quelque temps, plus précisément depuis que les rivalités provinciales avaient donné une importance prépondérante à la voix du Grand Théogone lors des élections. Aussi, lorsque le Grand Comte de Stirland — rival de tous temps de Ottilia — fut

...mé Empereur, elle rencontra le Grand ...e d'Ulric, à Talabheim, et lui révéla qu'el... avait découvert une preuve suggérant que ...religion de Sigmar était fondée sur une ...r. Pendant toutes ces années, la vision ... vieil ermite aurait été mal interprétée ...ait-elle. Sigmar n'avait pas été déifié ...me le prétendait chacun : sa présence ...rès des dieux était seulement le signe ...quant que son règne avait été béni par ... Cette interprétation convenait parfaite...nt aux ambitions politiques du Grand ...re, immédiatement, il déclara que tous ... adorateurs de Sigmar étaient hérétiques ...mptement. Ottila déclara le culte de Sig... hors-la-loi dans le Talabecland ; ses ...ples furent désacralisés et ses clercs ...suivis par les répurgateurs.

...ndant ce temps, l'Empereur élu tenait sa ... à Nuln et il tenta d'entrer en guerre ... 'la démone blasphématrice' à Talab... Mais l'Empereur était lui-même ...que depuis le Middenland et des années ...guerres civiles avaient prélevé un lourd ... sur les nombreuses armées de L'Empi... ...e résultat fut un statu quo qui dura per... près de 200 ans. Pendant ce temps, ...a avait légué 'sa couronne' à ses des...ants pendant que les 'vrais' Empereurs ...t toujours désignés par des élections.

...trefois, ces dernières ne constituaient ... que de simples formalités qui ne fai... que ratifier les choix du Grand Théo... ; les récalcitrants étaient rapidement ...ancus de leurs erreurs par des argu... difficiles à réfuter : les épées des ...eux gardes du temple invités à assurer ...ité de l'élection.

...1547, le Grand Duc de Middenland, qui ... été poussé à croire en son élection, se ...uva du mauvais côté d'une arbalète ...'il voulut voter pour lui-même. Ren... à Middenheim dans l'état de fureur ...imagine, il imprima et fit circuler une ... de pamphlets dénonçant le scandale de ...tion et il se déclara lui-même Empereur ...endant.

... L'Empire rêvé par Sigmar ne comp... pas moins de trois Empereurs, tous en ... les uns contre les autres. Ceux de ...enheim et de Talabheim transmettaient ...autorité à leurs descendants et le Grand ...gone continuait de tenir des 'élections'.

Les Ages Sombres

...ge des Trois Empereurs s'étala, avec très ...de changements, sur plus de 400 ans. ... les années de guerre avaient prélevé ...ibut et la corruption du Chaos était à ...re. Progressivement, les provinces en... commencèrent à se fragmenter et ...qui s'étaient donné le titre d'Empereur ...ouvaient monopolisés par divers pro...es et par des soulèvements au sein ...e de leurs propres frontières. Il y eut ...ain une forte augmentation du nombre ...émonistes et des Nécromanciens. Des oratoires secrets se vouaient aux Dieux du Chaos ; ils étaient bâtis dans des cavernes cachées et dans les profondeurs des forêts de L'Empire. Nombreux étaient les morts qui ne goûtaient pas un repos mérité.

En 1979, après l'élection de l'impératrice Margaritha, le Grand Théogone lui-même décida d'abandonner le simulacre d'élection et plus aucune ne fut tenue jusqu'au printemps de 2303.

Les Incursions du Chaos

La désintégration de L'Empire se poursuivait pas à pas. Vers l'année 2000, on ne pouvait plus considérer son existence en tant qu'unité cohérente. Il n'y avait plus d'Empereur reconnu, les Gobelins se multipliaient dans les forêts et les Orques entreprenaient des raids de plus en plus nombreux sur les frontières extérieures. On pouvait alors penser que ce n'était plus qu'une question de temps avant que les forces du Chaos revendiquent cette partie du Vieux Monde au nom de leurs maîtres.

Et en effet, en 2302, les antiques portails du Chaos entrèrent dans une nouvelle phase d'hyper-activité et les frontières externes des domaines du Chaos s'étendirent une fois de plus, déferlant sur la Norsca et les Steppes Septentrionales. D'effroyables mutations commencèrent à apparaître, indifféremment parmi les Nains et les Humains, pendant que la rumeur faisait état d'Hommes-bêtes rôdant dans les forêts et de Guerriers du Chaos marchant droit sur L'Empire. Il semblait que les jours de ce dernier étaient comptés.

C'est alors qu'apparut à Nuln un jeune homme de naissance noble dont le blason s'ornait d'une comète à deux queues : il était connu sous le nom de Magnus Le Pieux. Pendant que les forces du Chaos avançaient sur Kislev, il lança un appel vibrant à toute la population, hommes et femmes, afin qu'ils se joignent à son armée. Traversant le Talabecland — où les répurgateurs n'avaient en rien réduit leurs activités —, il envoya des cavaliers porteurs de messages de bonnes intentions à tous les seigneurs régnant sur les provinces : il exhortait tous les «véritables fils et filles de Sigmar» à s'unir. «Nous devons prendre les armes comme un grand peuple uni. Laissons les hordes du Chaos nous déborder et les ténèbres ultimes envahiront le monde» clamait-il.

Aussi surprenant que cela puisse être, le peuple répondit à son appel et, rassemblé comme une grande nation unie, L'Empire entra en guerre contre le Chaos. Magnus fit alliance avec le Tsar des Kislevites et, dirigeant ses troupes en première ligne, il résista au déferlement du Chaos dont la vague se brisa sur lui pour finalement se retirer.

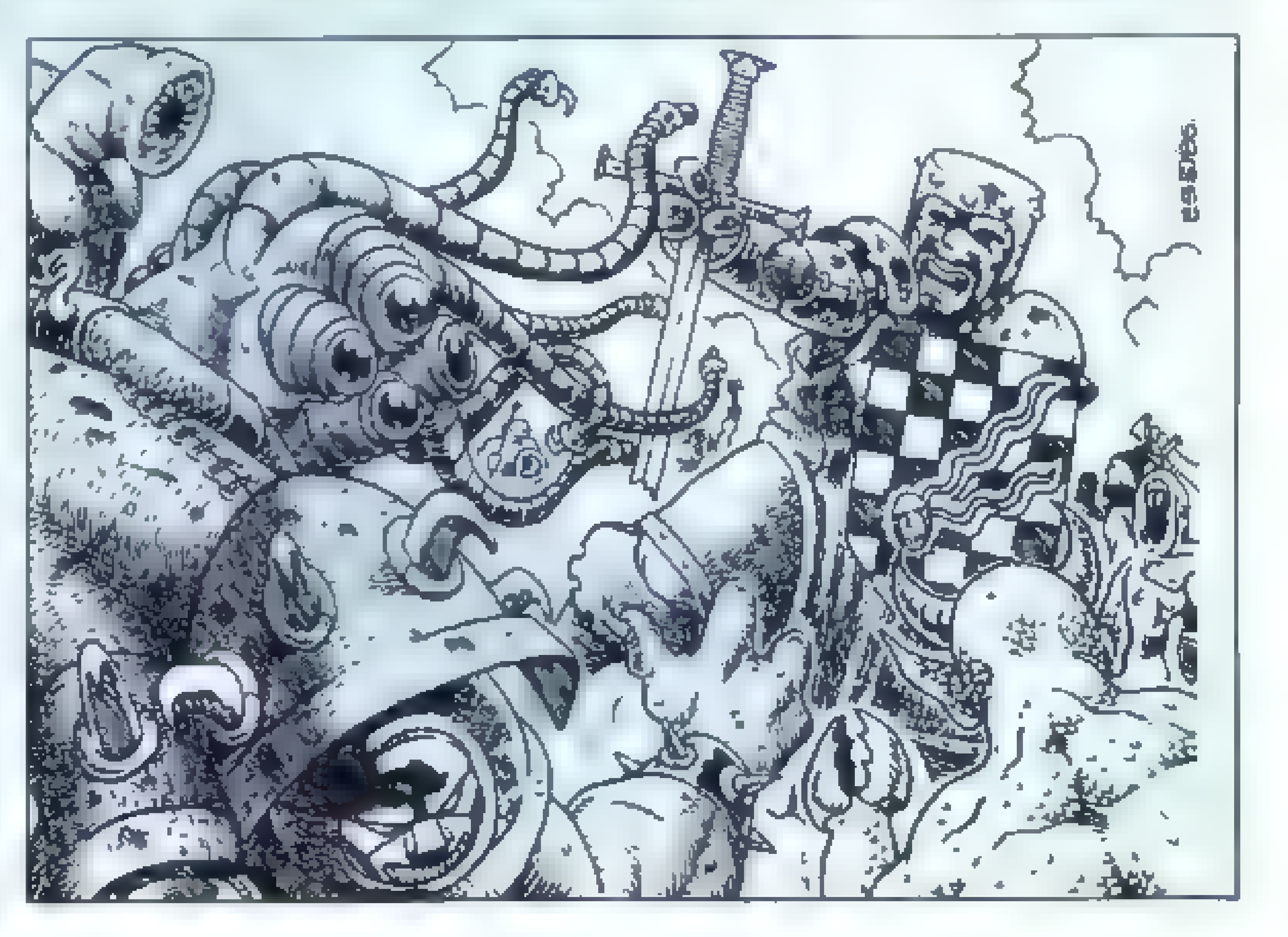
Renaissance de L'Empire

La guerre terminée, Magnus fut dûment nommé Empereur et couronné à Nuln avec la bénédiction du Grand Théogone.

En 65 années de règne, il rétablit une grande partie de la gloire perdue de L'Empire. Malheureusement, il mourut célibataire et son frère Gunthar — un adorateur d'Ulric — qui aurait dû, normalement, lui succéder avait commis l'erreur de s'opposer au Grand Théogone.

A ce moment, le culte de Sigmar comptait trois Electeurs dans ses rangs (à Nuln, Talabheim et Altdorf) et, en conséquence, ce fut le Comte Léopold de Stirland qui fut élu à sa place. Gunthar fut contraint de s'installer à Middenheim où ses descendants demeurent ...

La famille de l'Empereur Léopold von Kriegitz resta en place pendant 60 ans. A ce moment, à force de concessions et privilèges obtenus en échange de l'accès au port, les Bourgmestres de Marienbourg étaient en mesure de déclarer l'indépendance de leur

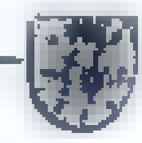


cité et du territoire des Wastelands. Ce qu'ils firent. Des rumeurs affirmaient que l'Empereur Dieter IV — le petit-fils de Léopold — était de connivence avec les Bourgmestres de Marienbourg. Le Conseil Electoral en fut si convaincu qu'il en vint presque à porter contre lui l'accusation ultime d'incompétence. Finalement, par une petite majorité, le Conseil décida de nommer un nouvel Empereur : Wilhelm II, Prince d'Altdorf.

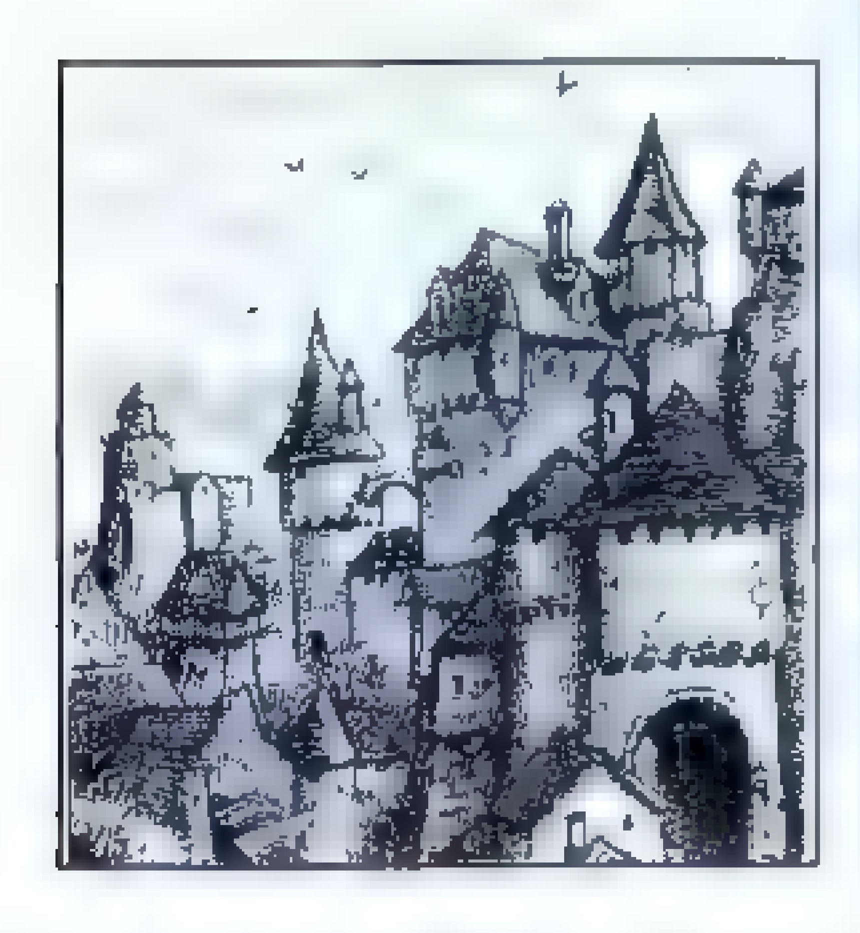
La sanction fut amoindrie pour Dieter qui vit sa famille déchue de son droit de vote et envoyée, disgraciée, à Talabheim. Il restait là quelques adorateurs réactionnaires de Ulric qui voyaient encore le culte de Sigmar comme un acte hérétique et ne furent que trop heureux d'épouser la cause de Dieter.

Avec le temps, la famille von Krieglitz parvint à retrouver une partie de son pouvoir en se faisant octroyer le titre de Grand Duc de Talabecland.

Pendant ce temps, le nouvel Empereur, Wilhelm Holswig-Schliestein, n'ayant aucun désir de s'installer à Nuln, décida de ramener la Capitale impériale à Altdorf où elle est encore fixée aujourd'hui. Durant le règne de Wilhelm, baptisé ultérieurement "Le Sage", l'Empire accomplit de nombreux progrès technologiques et les arts de la guerre en proliférèrent largement. Le commerce fut également développé et le nouveau réseau de routes facilitait énormément les communications. Des relations étroites furent entretenues avec Kislev et une ambassade fut déléguée en Bretonnie.



L'Empereur actuel est Karl-Frantz 1er, un descendant direct de Wilhelm et, bien qu'il ne soit pas aussi remarquable que ses illustres ancêtres, il est généralement apprécié de tous ses sujets.



Chronologie de L'Empire

Date*	Evenement
-30	Naissance de Sigmar
-15	Sigmar vient en aide au Roi Kargan et reçoit le marteau magique Ghal Maraz
-8	Sigmar devient chef de la tribu de son père et rassemble les autres tribus pour engager la guerre contre les Gobelins.
-1	Sigmar obtient la victoire décisive de la Bataille de la Passe du Feu Noir
0	Sigmar est couronné Empereur à Reikdorf par le Grand Prêtre de Ulric.
0 - 49	L'Empire est établi. Des forêts sont défrichées pour l'agriculture et les premières villes sont bâties
50	Sigmar abdique pour ramener Ghal-Maraz à ses créateurs Nains à Caraz à Carak
100 - 500	Le système électoral est établi ; les villes deviennent des cités ; le culte divin de Sigmar s'étend
1000	Ludwig-le-Gros édicte la Charte Impériale qui accorde le Mootland aux Halfelings, place cette région sous leur administration et lui accorde le droit de vote à l'Election Impériale
1152	Un Conseil Electoral défaillant inaugure l'Age des Guerres
1359	Le Grand Duc de Stirland est élu Empereur
1360	La Grande Duchesse Ottila se nomme Impératrice à Talabheim sans élection. Elle déclare le culte de Sigmar hors-la-loi en Talabecland
1360 - 1547	Des guerres civiles font rage ; aucune phase décisive ne se dessine
1547	Le Grand Duc de Middenland se déclare Empereur de plein droit et inaugure ainsi l'Age des Trois Empereurs
1550 - 1978	L'Empire se désintègre graduellement. Le nombre de Nécromanciens et de Démonistes s'accroît ainsi que les cultes secrets du Chaos
1979	L'Impératrice Margaritta est élue. Il n'y aura pas d'autre impératrice élue pendant 400 ans
1980 - 2300	L'effondrement de l'autorité centrale est achevé
2302	Les incursions du Chaos assaillissent le Vieux Monde. Magnus Le Pieux apparaît à Nuln et lance, avec succès, un appel à l'unité contre la menace du Chaos
2303	Les incursions du Chaos se heurtent à l'alliance de Kislev et de l'Empire menée par Magnus. Le Chaos se retire
2304	Magnus est élu Empereur. L'ancienne gloire de L'Empire est restaurée.
2369	A la mort de Magnus, le titre Impérial passe, non pas à son frère Gunthar, mais au Comte Leopold de Stirland
2429	Les Bourgmestres de Marienburg déclarent l'indépendance de leur cité et des territoires des Wastelands. L'Empereur Dieter IV est destitué en faveur du Prince Wilhelm d'Altdorf
2502	Arrière-arrière-petit-fils de Wilhelm, Karl-Frantz 1er est élu et accède au Trône impérial.

* **[Calendrier Impérial—(CI)]**



Structure Politique de L'Empire

(Voir aussi *Le Guide du Monde* **WJRF** page 281)

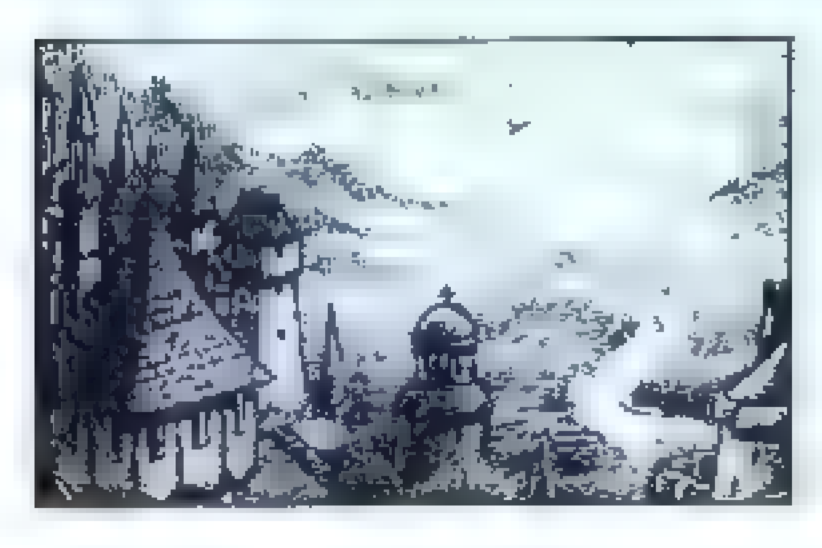
L'Empereur et Ses Conseillers

En théorie, l'Empereur Karl-Frantz 1er dispose d'un contrôle absolu sur tous les aspects de la société impériale. En pratique, son pouvoir est limité par toute une gamme de privilèges spéciaux accordés à différentes charges par les édits de ses prédécesseurs. En fait la couronne n'est maintenue en place que par la conscience nationale qu'il s'agit là d'une nécessité historique. En effet, chaque fois qu'il a manqué à L'Empire une figure nationale autour de laquelle tous pouvaient se rassembler, la nation a failli être balayée par les incursions du Chaos (voir l'historique précédent). Lorsqu'il s'est assis sous le dais du trône impérial, Karl-Frantz 1er a fait le serment de «en tous temps gouverner et maintenir la majesté de L'Empire». Il s'avère que ce n'est pas une tâche facile.

Le Conseil d'Etat

En gros, l'Empereur a le pouvoir de prélever ces impôts, de lever des armées et de signer des édits. Pour l'aider dans le traitement des affaires courantes, et pour le conseiller en matière financière, militaire et autres, il fait appel à un Conseil d'Etat. Les membres de ce Conseil, qui comprend toujours le Grand Théogone du Culte de Sigmar, sont choisis parmi les familles des plus anciens lignages. Ils n'ont aucune autorité constitutionnelle, mais ils n'en détiennent pas moins de grands pouvoirs. En effet, les Conseillers contrôlent l'audience de l'Empereur et peuvent exercer sur lui une influence considérable. Le Grand Théogone, qui est sans aucun doute le personnage le plus puissant de L'Empire, se trouve généralement à l'origine des recommandations les plus véhémentes du Conseil.

L'Empereur Mattheus II, le grand-père de Karl-Frantz 1er, croyait fermement en la valeur des principes démocratiques. Il tenta de mettre au point une Constitution impériale basée sur le Conseil. Cette démarche éveilla la suspicion des Electeurs Provinciaux et l'idée fut doucement abandonnée. Quoi qu'il en soit, il faut un Empereur très ferme pour s'opposer aux recommandations d'un Conseil uni.



Les Plénipotentiaires Impériaux

Occasionnellement, l'Empereur nomme des représentants spéciaux dans les Provinces et parfois même dans les villes. Ce sont les Plénipotentiaires Impériaux. Ces nominations servent deux intérêts. Il peut s'agir de sujets loyaux à l'Empereur et qui veillent sur ses intérêts ou encore de personnes par trop ambitieuses que l'on envoie dans ces endroits plus calmes pour les mettre dans l'impossibilité de nuire. Mais, quelle que soit la raison de leur nomination, les Plénipotentiaires Impériaux sont le plus souvent considérés comme des favoris de cour et rares sont ceux à qui ils inspirent du respect.

Les Electeurs

Le véritable pouvoir réside entre les mains des 14 Electeurs Provinciaux (dont l'Empereur fait partie, histoire de compliquer les choses). Ils sont chargés de choisir un successeur à l'actuel Empereur. Les nécessités de la politique veulent qu'ils choisissent quelqu'un qui n'exercera pas totalement son pouvoir ; c'est-à-dire que normalement le choix se porte sur le moins accompli d'entre eux. Ce principe est dicté par la volonté commune de ne pas risquer de mettre en péril les divers privilèges que chacun a acquis. En pratique, cela signifie que l'excentrique famille Holswig-Schliestein peut compter conserver la charge pendant un certain temps. Son manque d'ambition est une garantie acceptable aux yeux des Electeurs.

Car le pouvoir d'électeur n'a qu'une importance secondaire parmi les fonctions de leurs véritables positions. Tous sont soit des souverains de provinces importantes, soit de très hauts dignitaires des Cultes de Sigmar ou d'Ulric.

L'histoire a montré qu'il y avait beaucoup de rivalités entre les Provinces et de nombreuses disputes entre les deux cultes. En ce qui concerne les deux religions, on peut considérer que le culte de Sigmar est parvenu à faire pencher la balance en sa faveur car le Grand Théogone a obtenu que deux de ses "lieutenants" soient admis au sein des Electeurs, alors que le culte d'Ulric n'est représenté que par son Grand Prêtre.

Bien que les Electeurs soient en compétition la plupart du temps, leur position les force à s'unir contre l'Empereur, les villes indépendantes et les Guildes (nous détaillerons ces deux dernières plus loin). Le pouvoir des Electeurs leur vient des Provinces et des Cités Souveraines et leur titre est donc héréditaire, mais rien ne définit précisément la manière dont leur héritier doit être désigné.

En théorie, l'Empereur dispose d'un droit de veto sur ce choix mais, en pratique, il lui serait très difficile de l'exercer. En effet, sans une véritable majorité pour l'appuyer parmi les Electeurs, l'Empereur n'a aucune chance de faire valoir son droit de veto. Le dernier à avoir tenté de le faire fut l'Empereur Leopold et, à cette occasion, la menace d'une guerre civile a été si pressante qu'il a été contraint de renoncer.

Voici la liste des quinze Electeurs actuels avec leurs titres et le siège de leur pouvoir.

1. Empereur Karl-Frantz 1er, Grand Prince du Reikland — Altdorf — 35 ans — Héritier désigné : Prince Wolfgang Holswig-Abenauer, Fils aîné de sa sœur

2. Grand Théogone Yorri XV du culte de Sigmar — Altdorf

3. Archi-lector Aglim du culte de Sigmar — Talabheim

4. Archi-Lector Kaslain du culte de Sigmar — Nuln

5. Grand Prêtre Ar-Ulric du culte de Ulric — Middenheim

6. Grand Prince Hals von Tasseninck d'Ostland — Wolfenbourg — 62 ans — Héritier désigné : son fils unique le Prince Hergard

7. Grand Duc Leopold von Bildhofen du Middenland — Carroburg — 46 ans — Héritier désigné : son frère cadet le Baron Siegfried

8. Grand Duc Gustav von Krieglitz de Talabecland — Hertz Schloß (juste en dehors de la ville de Hertzig) — 22 ans — Pas d'héritier désigné

9. Grande Baronne Etelka Toppenheimer de Sudenland — Pfeildorf — 51 ans — Héritier désigné : son fils adoptif, le Baron Olaf Sektliebe

10. Graf Alberich Haupt-Anderssen du Stirland — Wurtbad — 15 ans — Pas d'héritier désigné

11. Grande Comtesse Ludmilla von Alptraum d'Averland — Averheim — 77 ans — Héritier désigné : sa sœur aînée, la Baronne Marlene

12. Graf Boris Todbringer de Middenheim — Middenpalaz à Middenheim — 57 ans — Héritier désigné : son fils cadet, le Baron Stefan

13. Duchesse Elise Krieklitz-Untermensh de Talabheim — Talabheim — 31 ans — Pas d'héritier désigné

14. Comtesse Emmanuelle von Liebewitz de Nuln — Nuln — 27 ans — Pas d'héritier désigné

15. Ancien Hisme Cœurvaillant de Moot-land — Electeur Hafeling

Le Prime Etat

Lorsque Boris l'Incompétent tenta de conférer le titre de Duc à son cheval de course favori, les Electeurs unanimes décidèrent qu'il leur fallait laisser "traîner" des yeux et des oreilles dans la capitale pour prévenir d'autre démences de ce genre de la part de l'Empereur. Ils déléguèrent donc chacun un

...ésentant afin de former un corps de vigi... qui allait prendre le nom de Prime Etat. ...e institution occupe un splendide bâti... de la capitale, ostensiblement ouvert à ... personne de noblesse reconnue, bien ...les "laquais" de l'Empereur en soient très ...eusement tenus à l'écart. Dans les ...le Prime Etat est maintenant devenu ... sorte de Cour Suprême. Tous les Edits ...riaux y sont soigneusement examinés ... intérêt de l'état") et des rapports sont ...édiatement adressés aux Electeurs. Ces ...ers étant effectivement en droit de refu... tout édit qui ne leur convient pas, le ...e Etat dispose d'un droit de veto quasi... plet sur ce que l'Empereur est logique... ...t à même de décider.

...mpte tenu de la présence de ce Prime ... capable d'entraver l'application de ses ..., l'Empereur est encore plus frustré. ... entendu, on admet que le Prime Etat a ...tivement servi son but de façon très ...e à plusieurs reprises, étant donné que ...Frantz 1er — comme tous les Empe...s — est parfois disposé à commettre ...les projets insensés avec la même ... que d'autres qui s'avèrent très accep.... Parmi les édits les plus controversés, ...ut noter la fameuse Proclamation de la ...e des Halflings aux termes de laquel... ne pouvait engager un Cuisinier Halfe... sans avoir obtenu une autorisation. Si ...considère que 99% de la noblesse ...e des cuisiniers Halflings et que ... Proclamation a déchaîné un concert de ...stations dans le Mootland, on com... ...d que cet Edit n'a pas été très loin. Dans ...ême chapitre, on pourrait classer l'impo... de la Taxe de l'Ancre, édictée par l'Im... ...ce Marghanta. Tout bateau s'arrêtant ... un port fluvial de l'Empire était sujet à ...axe de 15 Couronnes par ancre. Le ... Etat accepta cette imposition pendant ... mois, puis cessa de l'appuyer lorsque ... aperçut que les capitaines de navires ...raient se débarrasser de leurs ancres ... que de payer et qu'il devenait très ...ereux d'entrer dans les ports encom... ...de bateaux dérivant près des quais.

Les Provinces

...a lumière de ce qui précède, on aura ...s que les Cités Souveraines de Mid...heim, de Talabheim et de Nuln agissent ...ement de la même façon que les autres ...ces Electorales. La seule véritable dif...e réside dans la concentration de leur ...ation qui est beaucoup plus élevée.

... autres provinces qui composent L'Em... ...ont toutes rattachées à l'une ou l'autre ...ovinces Electorales. Ce sont :

...Le Comté de Wissenland (attaché à la ... Souveraine de Nuln)

...e Comté de Sylvania (attaché au Grand ...e de Stirland)

...La Ligue d'Ostermark (attachée au ...Duché de Talabecland)

...a Baronnie de Hochland (attachée à la ...Souveraine de Talabheim),

— La Baronnie de Nordland (attachée à la Cité Souveraine de Middenheim).

Cela signifie que les souverains de ces régions doivent répondre de leurs actes tout d'abord devant l'Electeur dont ils dépendent, et ensuite devant l'Empereur. En d'autres termes, si Karl-Frantz veut se plaindre du comportement du Chancelier Dachs d'Ostermark, il devra, au préalable, soulever la question avec le Grand Duc Gustav de Talabecland. Les provinces non-électorales sont couvertes par les mêmes immunités et exemptions que leur province-mère et ce, quel que soit leur statut.

Les provinces les plus grandes sont divisées en divers comtés, baronnies ou ligues dont les gouverneurs administratifs sont désignés par le Suzerain de la province. Ces gouverneurs régionaux, à leur tour, désignent les gouverneurs des villes. Cette pratique, toutefois, n'est pas universellement répandue ; certaines villes, en effet, élisent elles-mêmes leurs conseils municipaux.

D'importantes rivalités existent toujours entre les Provinces Electorales. Seuls les Seigneurs d'Averland et de Sudenland peuvent honnêtement déclarer n'avoir aucune prétention sur la Couronne Impériale, ni sur l'extension de leurs frontières. Toutefois, et c'est heureux pour l'unité de L'Empire, les ambitions sont généralement bien maîtrisées — le souvenir des années de guerres civiles est très présent dans les esprits — et les machinations politiques se font de façon très prudente.

Les seigneurs provinciaux ont largement la possibilité d'exercer leur autorité dans les limites de leurs fiefs. Certains sont plus indépendants que d'autres ; cette situation est due à l'accumulation de privilèges obtenus des différents Souverains Impériaux. Ainsi, par exemple, les Cités de Talabheim et Middenheim ne versent pas d'impôts aux coffres impériaux et elles ne sont tenues de fournir des troupes à L'Empire que lorsque toutes les autres provinces ont épuisé leurs possibilités. A l'inverse, le Comté de Wissenland est à peine plus qu'une subdivision administrative de la Cité Souveraine de Nuln.

Le style de gouvernement également varie d'une province à l'autre. Le Talabecland, par exemple, est fermement autocratique alors que le Sudenland dispose de nombreuses institutions démocratiques. En général, cela n'a pourtant que très peu d'influence sur la vie du citoyen de L'Empire : les riches restent toujours largement privilégiés pendant que les pauvres font tout le travail.

Les Villes

Pour la grande majorité des habitants de L'Empire, c'est par la plus proche ville que le gouvernement se manifeste dans la vie quotidienne. C'est là que les impôts sont collectés, que siègent les tribunaux, que le service militaire est accompli et que les marchandises sont vendues. La structure gouvernementale varie de ville en ville. Dans certaines d'entre elles, le gouverneur désigné par le seigneur de la province exerce une autorité



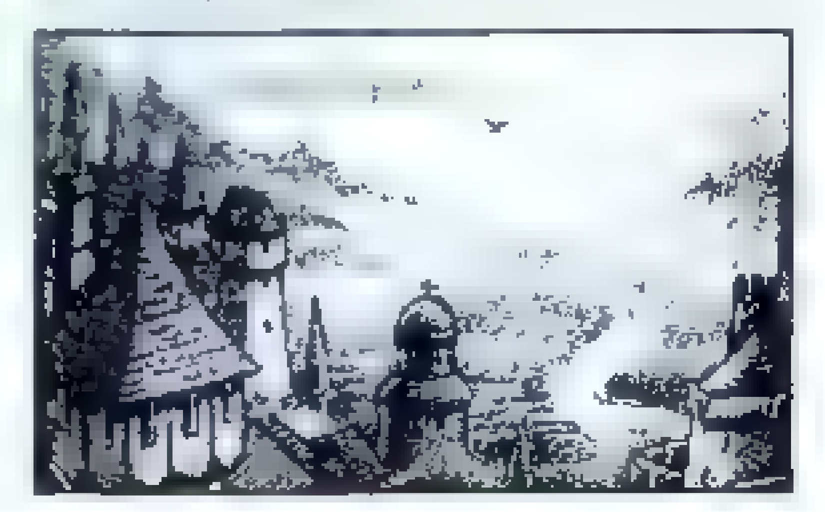
autocratique, ailleurs c'est un conseil élu qui dirige ; dans d'autres, il y a des Plénipotentiaires Impériaux et d'autres encore semblent se débrouiller sans structure administrative évidente.

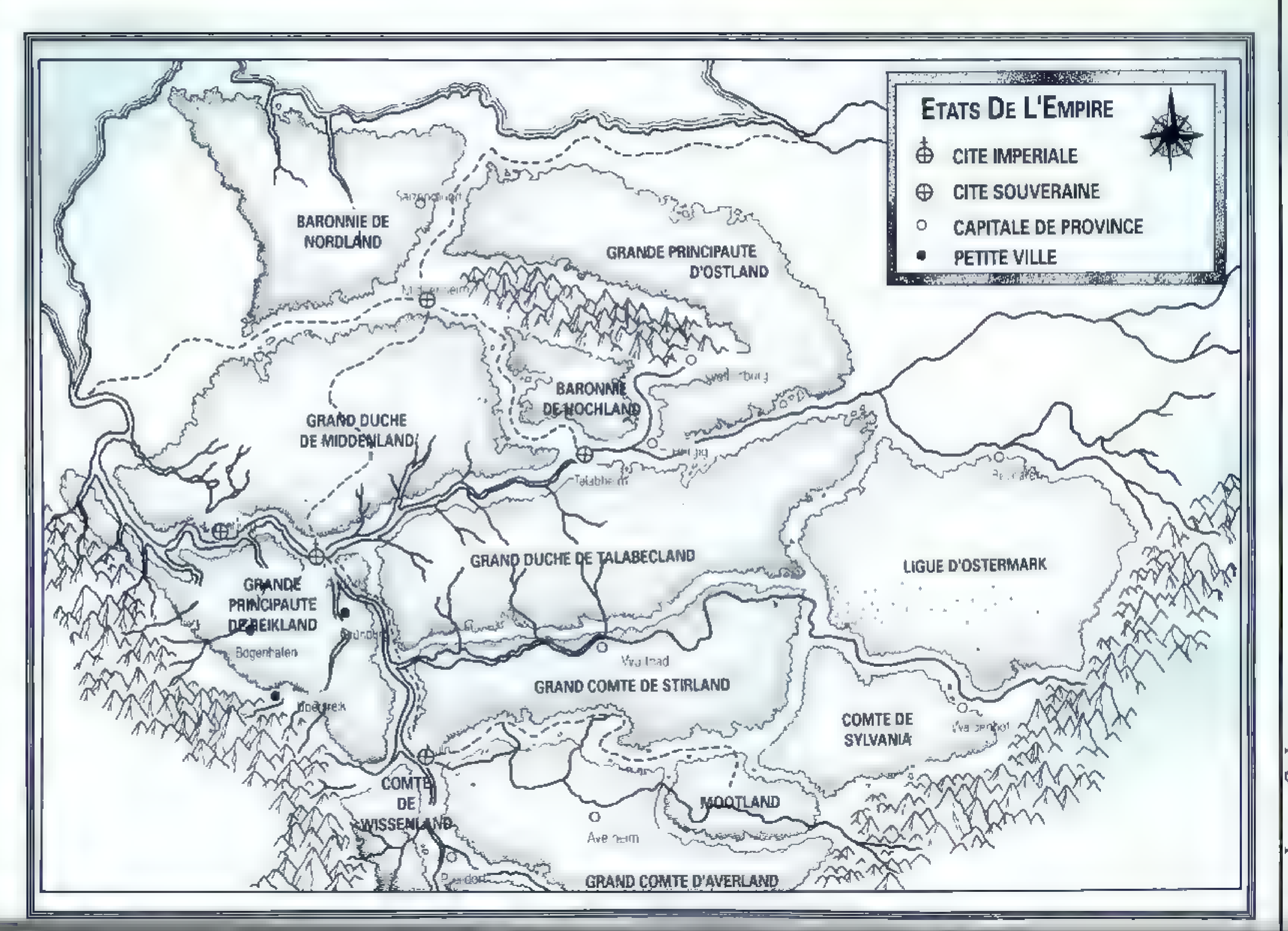
Normalement, les villes tiennent leur charte de l'Empereur — Kemperbad dans le Reikland en est le plus bel exemple — ou appartiennent à la structure politique de leur province. Certaines grandes villes, toutefois, peuvent disposer de privilèges et d'exemptions qui défient la Couronne ou toute autorité provinciale. De telles villes indépendantes peuvent être comme des échardes plantées dans la chair de l'autorité régionale qui ne peut leur prélever de taxe ni lever des troupes parmi leurs habitants. On a vu de telles villes devenir assez puissantes pour partir en guerre contre leur souverain régional, toutes disposant d'une troupe nombreuse, rassemblée autour de ses gardes. Aucun seigneur régional ne peut être satisfait de la présence d'une ville indépendante disposant de ses richesses et de son statut propres ; c'est pourquoi l'on a vu souvent les seigneurs régionaux saisir la moindre occasion d'intervenir. Lorsque, à la suite d'une récolte désastreuse, Stiressen subit de violentes émeutes populaires (l'année où Karl-Frantz 1er arriva au pouvoir), la Grande Comtesse Ludmila d'Averland fit entendre clairement qu'elle n'enverrait ses troupes en renfort qu'après que le conseil de la ville aurait déposé tous ses privilèges et son autorité entre ses mains. Le massacre qui accompagna cette prise de pouvoir fut l'un des plus infâmes que l'histoire récente ait connu.

L'autorité de la ville (quelle que soit sa structure) ne s'arrête pas aux limites de ses murs. Dans un rayon de 15 à 30 km, toutes les fermes dépendent de la ville pour leur protection et, en retour, elles sont sujettes à ses lois et à ses impositions. Cela dit, l'autorité supérieure interfère souvent dans cet état de chose.

Les Guildes

Dans la société impériale, le quatrième pouvoir est aux mains des Guildes. Dans chaque ville, les Guildes figurent parmi les institutions les plus importantes. Normalement




ETATS DE L'EMPIRE
CITE IMPERIALE
CITE SOUVERAINE
CAPITALE DE PROVINCE
PETITE VILLE
BARONNIE DE NORDLAND
GRANDE PRINCIPAUTE D'OSTLAND
BARONNIE DE HOCHLAND
GRAND DUCHE DE MIDDENLAND
GRAND DUCHE DE TALABECLAND
LIGUE D'OSTERMARK
GRANDE PRINCIPAUTE DE REIKLAND
Bogenhafen
GRAND COMTE DE STIRLAND
COMTE DE SYLVANIA
COMTE DE WISSENLAND
MOOTLAND
GRAND COMTE D'AVERLAND

…s ont le monopole du marché du travail …ns le secteur qui les concerne et l'adhé…n à une Guilde appropriée est une condi… impérative que doit remplir quiconque …ouhaite s'installer pour exercer son activité …s la ville.

En retour, le membre ordinaire d'une Guilde gagne la possibilité de faire entendre sa …x par le conseil de la ville. Lorsqu'un tra… important doit être entrepris, que ce soit …r requête de la ville, ou sur celle d'une …tre Guilde, la méthode couramment pra…quée consiste à en référer à la Guilde …ncernée plutôt qu'à un artisan indépen…ant. C'est elle qui décide du tarif à appliquer …t répartit le travail entre ses membres sur la …se de contrats de sous-traitance.

La Variété des Guildes

…existe des Guildes pour à peu près toutes …s carrières existantes — des Alchimistes aux …isans, des Marchands aux Matelots et, …en entendu, pour les Voleurs et les Avoués.

Les Guildes des métiers de l'artisanat (tels …e les Menuisiers, Forgerons, Maçons, …iers ou Tailleurs) contrôlent également la …te du travail. Tout apprenti est soumis à … examen conduit par un membre de la …de avant de recevoir le statut d'ouvrier …de pouvoir ouvrir un atelier. Elles vont jus…à exiger qu'une personne déclarant avoir … un apprentissage quelque part présente …s certificats et des lettres de recomman…on de la Guilde dans laquelle elle a servi.

…es Guildes de travailleurs (Manouvriers, …arretiers et autres) n'exigent pas les …me références car les standards de qualité … revêtent une importance moins grande …s leurs domaines. Elles gardent toutefois … ferme contrôle sur les activités de leurs …embres et veillent jalousement sur leur …nopole de travail.

…es Guildes de Marchands fonctionnent de …on assez similaire à celles des Artisans, …ervisant l'apprentissage, etc. Mais leurs …embres sont libres d'exercer comme bon …ur semble. La majorité des opérations com…erciales sont centrées sur des familles et, … dehors de ces familles, les nouveaux …mbres ne sont guère encouragés. À l'oc…ion, la Guilde peut intervenir quand un dif…rent entre deux ou plusieurs de ses …embres menace la réputation de toute la …fession mais, en règle générale, elle se …ntente de laisser ses membres conduire …s affaires à leur guise.

…us les membres des Guildes payent des …isations annuelles qui aident à assurer …ntretien des locaux de leur Guilde. En …ière de locaux, il peut s'agir aussi bien …ne luxueuse maison urbaine que d'une …bette soigneusement dissimulée ou une …mple pièce derrière l'atelier d'un artisan.

…e plus, les apprentis doivent régler une …taine somme lorsqu'ils veulent se présen… devant un officiel de la Guilde afin d'être …torisés à exercer dans la ville. Dans cer…es Guildes, les membres sont parfois …us de fournir une journée de travail non rémunérée par an au bénéfice de l'institution.

Ceux qui se montrent assez fous pour exercer leur métier dans une ville sans l'accord de la Guilde concernée peuvent s'attendre à toutes sortes d'ennuis. Cela commence par un simple avertissement verbal qui est suivi de menaces de violences physiques, lesquelles sont rapidement mises à exécution si le récalcitrant persiste dans son erreur.

Structure des Guildes

La structure interne de chaque Guilde varie énormément dans L'Empire ; toutefois, dans le Reikland, la plupart d'entre elles suivent un même schéma, avec très peu de variations. Un Conseil de Guilde comprenant une douzaine des membres les plus anciens et un Maître de la Guilde. Celui-ci préside les Conseils ordinaires qui prennent toutes les décisions d'ordre général, depuis le montant des "cotisations" annuelles, jusqu'au jugement de ceux qui transgressent les règlements. Les places vacantes au Conseil sont relativement rares.

Cela se produit le plus souvent lorsque l'un des membres vient à décéder. Le remplaçant est généralement choisi selon les volontés du reste des membres du Conseil qui se réunissent pour l'occasion. Toutefois, certaines Guildes ont un nombre de membres trop faible pour justifier une organisation aussi formelle et, dans de tels cas, il n'est pas rare que ce soit la Guilde de la ville la plus proche qui étende son contrôle jusque sur les villages voisins.

Le pouvoir des Guildes est subtil mais néanmoins efficace. En tant que représentantes de ceux qui possèdent la compétence de travail — et la richesse monétaire — elles se sont appliquées à altérer les volontés de l'Empereur, des souverains provinciaux et des autorités municipales en de nombreuses occasions.

On sait qu'elles ont parfois été à l'origine d'émeutes, de révoltes et de grèves et ce sont là les manifestations les plus évidentes de leur force. On reconnaît généralement qu'il existe une lutte d'influence pour le pouvoir suprême entre les intérêts des propriétaires terriens — représentés par la noblesse et, dans une certaine mesure, par la Couronne —, les oligarchies urbaines qui régissent les villes et les Guildes. C'est d'autant plus vrai que ces dernières ont été exclues des charges et des privilèges que les deux autres ont reçus.

Impôts et Taxes

Les impôts peuvent être levés à différents niveaux. L'Empereur lève des impôts pour entretenir sa cour et financer ses armées ; les souverains provinciaux le font pour leur cour et leurs armées, mais aussi pour l'entretien et la création de routes, de canaux, etc. Les conseils municipaux prélèvent des taxes pour financer les Gardes, les Patrouilles Rurales ainsi que les murs de leurs villes, les bâtiments et services municipaux, etc.

Il n'est pas surprenant de constater que la liste des choses qui peuvent être taxées est quasiment infinie. Les citoyens de L'Empire acquittent une taxe indifférenciée de une Couronne d'Or par personne ; les péages sont taxés pour l'utilisation des routes, ponts et canaux ; l'entrée et la sortie des villes donnent droit à la perception d'une taxe pour tous les non-habitants. Il en va de même pour les ventes de marchandises que réalisent les marchands, etc.

Comme il est de notoriété publique que seules les classes laborieuses sans propriétés et n'appartenant pas à des Guildes acquittent effectivement toutes les taxes, on comprend que la charge qui pèse sur les pauvres est incroyablement lourde. Les nobles ne payent pratiquement aucune taxe et les exemptions libèrent nombre de villes et de Guildes d'impôts spécifiques. C'est en grande partie pour cette raison que l'Empereur est forcé de créer de nouvelles taxes aussi fréquemment.

En fait, il existe tant de provinces, de cités, d'individus et de charges qui bénéficient d'une exemption de paiement de taxes et de l'obligation de fournir des troupes à L'Empire qu'il s'est produit de longues périodes pendant lesquelles la défense du royaume n'était plus assurée. Karl-Franz, comme nombre de ses prédécesseurs, a été forcé d'ordonner à ses agents du trésor de concevoir de nouvelles taxes (sur l'imprimerie, la poudre, la prostitution, les paris dans les arènes, etc.). Cela fait, il a dû concéder diverses exemptions à des groupes d'intérêts qui se sont unis pour le défier. De nouvelles taxes sont créées tous les mois et il existe une "corporation" d'escrocs qui voyagent de cité en cité afin de prélever pour leur compte des taxes que l'Empereur n'a pas encore songé à créer.



La Loi dans L'Empire

Les différents corps de représentants de la loi (Patrouilles Rurales, Gardes des villes et des cités, etc.) ont largement de quoi se tenir occupés et s'en remettent souvent au principe qui veut qu'un suspect soit présumé coupable jusqu'à ce que son innocence ait été prouvée (les Profils de quelques-uns de ces personnages figurent sur la Feuille de PNJ Standard). Les aventuriers devront se montrer prudents face à un représentant de la loi. Même s'ils sont innocents, un comportement arrogant ou condescendant est le plus sûr moyen de se faire arrêter.

Les personnages coupables devront se montrer encore plus précautionneux. Si le délit est de nature bénigne, la corruption peut être une solution — spécialement si elle présentée comme le paiement immédiat d'une "amende" —, mais si cette offre est refusée les choses peuvent aller encore plus mal. Les délits plus graves (vol, effraction, etc.)

mènent souvent — mais pas toujours — devant le plus proche magistrat. Si le personnage décide de résister à l'arrestation, il est probable que les représentants de la loi choisiront de rendre la justice sur place.

Cela se termine généralement par l'enterrement du fautif dans une tombe anonyme. Des crimes tels que les vols de chevaux, les meurtres et autres sont considérés avec une telle haine que l'on peut souvent s'attendre à ce que les représentants de la loi rendent la justice sur place.

Les personnages en état d'arrestation peuvent ou non être jugés. Cela dépend souvent de leur condition sociale et des preuves rassemblées contre eux. A moins que les preuves ne soient véritablement irréfutables, il est très rare que des nobles ou de riches marchands soient jugés ; quelques Couronnes bien placées suffisent souvent à faire abandonner les procédures.

Les pauvres, eux non plus, ne sont que rarement présentés à un tribunal ; soit ils croupissent en prison pendant des années, soit ils sont envoyés dans des colonies pénitentiaires où ils cassent des cailloux ou réparent des routes. A l'occasion, un pauvre pourra se retrouver face à un tribunal, mais ce sera pour répondre à des accusations à la place d'un noble coupable qui a pu, à force de pots-de-vin, convaincre la justice de trouver un autre coupable. Il est assez courant de voir des gens de classe moyenne amenés devant un tribunal pour répondre d'une accusation précise, se faire accabler par toutes sortes d'accusations diverses. En effet, il est d'usage d'ajouter à l'accusation principale autant de charges que possible afin de couvrir des crimes jusque-là insolubles.

Les personnages amenés devant un tribunal ont toutes les chances de faire face à des procédures longues et très coûteuses. En dehors de toutes preuves, les personnages ne disposant pas de fonds substantiels ou d'une solide réputation publique risquent fort d'être déclarés coupables à moins qu'il n'y ait un autre suspect, de préférence de moindre standing. Suivant la nature du crime, le verdict sera habituellement l'exécution, ou une longue période d'incarcération. Parfois, des innocents pauvres retrouvent la liberté mais, le plus souvent, ils finissent par être punis pour des crimes qu'ils n'ont pas commis.



Population

Maisons Nobles

La noblesse de L'Empire s'échelonne depuis la puissante famille impériale des Holswig-Schliestein jusqu'aux nombreux baronets et chevaliers que l'on rencontre dans chaque domaine. L'importance accordée à chaque titre varie énormément. Ainsi la Comtesse d'Averland règne sur une très vaste région située entre l'Aver, le Reik supérieur et les Montagnes Noires, alors que la Comtesse de Sylvania régit une terre qui suffirait à peine à un petit baronet de l'ouest de L'Empire.

Cette diversité est très apparente dans les richesses exhibées par les familles les plus importantes ; et tout particulièrement celles qui ont un statut électoral. Les membres des familles les plus riches sont toujours reconnaissables à leurs vêtements opulents et à leurs joyaux scintillants. Aux dires de la population, la cour impériale de Altdorf pourrait, par les nuits sans lune, être visible depuis Nuln. Par contraste, les nobles qui vivent dans les régions orientales de L'Empire ont parfois des difficultés à convaincre leurs visiteurs qu'ils sont, en fait, les personnes les plus aisées de l'endroit.

Le Peuple

Il ne faudrait pas s'imaginer que L'Empire grouille d'aristocrates tout d'or vêtus. La grande majorité de la population — y compris les Personnages-Joueurs — est constituée de gens simples et pauvres. Bien que les Cités aient une classe moyenne d'artisans et de commerçants de plus en plus importante, ceux qui supportent le poids des taxes et qui meurent en masse en temps de guerre sont encore et toujours les paysans.

Titres

L'Empereur est désigné sous le titre de Sa Majesté Impériale l'Empereur Karl Frantz 1er. Les Princes et Princesses règnent sur les Principautés, les Ducs et Duchesses sont à la tête des Duchés. Le préfixe "Grand" indique que le porteur du titre est également Electeur — Ainsi l'Empereur Karl Frantz est également Grand Prince du Reikland.

Dans les Comtés règnent les Comtes et les Comtesses pendant que les Cités Souveraines sont régies par des Grands Ducs ou des Grafs. Le titre de Baron ou Baronne s'applique aux seigneurs des Baronnies, mais il est également accordé aux héritiers des Comtés et des Duchés.

Les héritiers des Baronnies sont appelés Baronets et ceux des Principautés sont désignés sous le titre de Princes de la Couronne. Le suzerain de la Ligue d'Ostermark reçoit le titre de Chancelier.

Ordres de Chevalerie

Les nobles jugés valeureux, ou ceux qui se sont affirmés au service de l'Empereur ou de l'un des Electeurs, sont souvent admis dans l'un des Ordres de Chevalerie existants. C'est un grand honneur et seuls les personnages les plus exceptionnels peuvent espérer accéder à ce statut. Les plus fameux de ces Ordres sont :

Les Chevaliers Panthère — un ordre voué à l'éradication des mutants et à la pureté raciale dans L'Empire. Ses membres forment l'élite de l'armée permanente à Talabheim.

L'Ordre du Cœur Ardent — une unité de cavalerie d'élite des temples de Sigmar, vouée à la destruction de tous les Gobelinoïdes. L'ordre a une longue et glorieuse histoire qui date de la guerre civile lorsque le culte de Sigmar était hors-la-loi dans le Talabecland.

L'Ordre du Loup Blanc — formé par les Templiers d'Ulric et comprenant l'unité d'élite de l'armée permanente de Middenheim. Les membres de cet ordre sont parmi les guerriers les plus farouches et les plus agressifs de L'Empire. Malheureusement, leur tendance à l'attaque frénétique, au mépris de la stratégie et de la tactique, a parfois ses inconvénients.

L'Ordre des Grands Heaumes — il s'agit d'un ordre nouvellement constitué par l'Empereur qui souhaitait créer une unité de cavalerie d'élite composée de chevaliers très résistants et très grands. Les membres sont choisis en fonction de leur physique (taille minimum : 1 m 95) et ils sont actuellement stationnés à Altdorf.

Les Familles

Voici quelques brèves indications sur les familles les plus remarquables de L'Empire.

Les Todbringer de Middenheim : ce sont des parents éloignés de la famille von Bildhofen ; leur chef est actuellement le Graf Boris - Electeur et Seigneur Provincial de la Cité Souveraine de Middenheim.

Les Krieglitz-Untermenschen de Talabheim : descendants de l'Empereur Dieter von Krieglitz (qui fut déposé à la suite de la sécession des Wastelandais) et de la Grande Duchesse Ottilia Untermensch (qui se déclara impératrice sans élection en 1360). Son chef est actuellement la Duchesse Elise — Electrice qui règne sur la Cité Souveraine de Talabheim.

La famille von Krieglitz de Talabecland : descendante également de l'Empereur Dieter von Krieglitz. Son chef actuel est le Grand Duc Gustav - Electeur et Suzerain Provincial de Talabecland.

Les von Tasseninck d'Ostland : suzerains d'Ostland. Le chef de famille actuel est le Grand Prince Hals. Son fils, Hergard, est actuellement en résidence à Altdorf où il recherche un groupe d'aventuriers Impériaux de l'est, les von Tasseninck ne

sont guère considérés que comme des [illegible] par leur cousins occidentaux plus [illegible]stiqués.

Les von Bildhofen de Middenland

Descendants du Grand Duc Gunthar von Bildhofen (le plus jeune frère de l'Empereur Magnus-Le Pieux). Le chef de famille actuel est le Grand Duc Leopold — Electeur et Suzerain Provincial de Middenland.



Religion dans L'Empire

Le Culte de Sigmar

Comme on peut s'en douter compte tenu de la taille de L'Empire, les pratiques religieuses varient énormément d'un endroit à l'autre. Cette règle comporte toutefois une exception notable : il s'agit du culte de Sigmar ; il est extrêmement répandu et surpasse tous les autres. Le culte est organisé selon une ligne hiérarchique très stricte dont le Grand Théogone, basé à Altdorf, est le chef. En descendant l'échelle hiérarchique des pouvoirs, on trouve immédiatement deux Arch-Lectors basés à Nuln et Talabheim et, ensuite, dix-huit Lectors ordinaires — un pour chaque province à l'exception du Mootland. C'est le Grand Théogone qui nomme les Lectors personnellement et, à sa mort, ce sont eux qui tiennent un conclave secret sous la cathédrale d'Altdorf pour désigner son successeur. En raison du rôle vital qu'ont joué les Nains dans la Légende de Sigmar (voir Historique dans les pages précédentes), il est d'usage pour le Grand Théogone et pour les Lectors de s'attribuer des noms naniques lors de leur prise de fonction.

Les Ordres Cultuels

Les prêtres de Sigmar appartiendront à l'un des trois ordres du culte et c'est cette appartenance qui définira leur rôle dans le culte. Les Clercs PJ appartiendront tous à l'Ordre du Marteau d'Argent dont les membres sillonnent L'Empire pour promouvoir le culte, exterminer les hérétiques et, d'une façon générale, entretenir la gloire de Sigmar. En tant que Clercs aventuriers, ils sont tenus de verser 25 % de leurs revenus au culte et sont astreints à passer une semaine par an dans la garde d'un temple ou dans le corps de garde personnel d'un dignitaire de la religion. Ils ne sont admis à conduire les services religieux et à entendre les confessions qu'en l'absence d'un représentant de l'ordre ecclésiastique (voir plus loin).

Les autres ordres sont l'Ordre de la Torche — dont sont issus les administrateurs des temples et les prêtres qui officient lors des cérémonies religieuses — et l'Ordre de l'Enclume — un ordre monastique dont les membres vivent pour la plupart isolés du reste du monde et vouent leur existence à la méditation et à la prière.

L'Ordre de la Torche constitue la partie la plus importante du culte et les deux autres lui sont assujettis. Ses membres sont assignés à des temples provinciaux avec des Initiés, ou des adeptes laïques partiellement formés, agissant en qualité de prêtres de villages. Pendant ce temps, dans les villes, les temples accueillent généralement un Clerc de Niveau 1 ou plus élevé. La principale fonction de l'Ordre de l'Enclume consiste à étudier et à interpréter les paroles de Sigmar qui sont à la base des lois de L'Empire. Des membres de cet ordre se trouvent parfois dans des écoles de droit et leurs rangs supérieurs fournissent des conseillers légaux au Grand Théogone et à l'Empereur. Il existe une différence notable entre l'Ordre de l'Enclume et le Culte de Verena : le premier s'intéresse à la lettre de la loi et laisse les adeptes de Véréna s'occuper de la justice.

Le Culte bénéficie également des services d'un Ordre Templier : celui des Chevaliers du Cœur Ardent, dont les membres ne sont pas nécessairement des Clercs. Cette branche militaire et fanatique combat aux côtés de l'armée impériale en temps de guerre (voir *Les Soldats de L'Empire*).

Sigmar Heldenhammer — Divinité Patronale de L'Empire

Description : Sigmar est le fondateur deifié de L'Empire (voir Historique de L'Empire). Comme il convient au personnage de ce puissant guerrier, Sigmar est vénéré à la fois pour sa puissance militaire et pour le symbole d'unification qu'il représente : la synthèse de tous les intérêts conflictuels et des différents groupes de pouvoirs au sein de L'Empire. Les statues et les peintures le représentent généralement sous la forme d'un homme gigantesque, musclé et barbu avec de longs cheveux blonds. Invariablement, il arbore à deux mains un Marteau massif et vraisemblablement créé par des Nains. Souvent, il est assis sur un trône dépouillé avec un empilement de têtes de Gobelins à ses pieds.

Alignement : Neutre

Symboles : Le Culte de Sigmar est généralement associé à un Marteau de Guerre de Nain et à un octogone formé de deux carrés superposés dont on a joint les angles. Le premier symbole se réfère évidemment au marteau magique de Sigmar et l'autre représente l'unification des huit tribus qui furent les premiers habitants de cette partie du Vieux Monde.

Zone d'Influence : Bien que, théologiquement, il ne s'agisse que d'une divinité mineure, Sigmar est vénéré dans tout L'Empire. Il n'y a que dans la Cité Souveraine de Middenheim, le fief du Culte de Ulric, que ses temples sont surpassés en nombre par ceux d'une autre divinité. Il n'est pas un village, encore moins une ville, qui n'ait un temple ou au moins un oratoire dédié à Sigmar. Toutefois, en dehors de L'Empire, le culte se limite à une poignée d'exilés et d'émigrés.

Temples : Les temples de Sigmar varient énormément, tant dans leur construction que dans leur ornementation. Cela dépend principalement de la personnalité du bienfaiteur qui a présidé à leur conception. Il y a toutefois un modèle assez couramment répandu, celui qui tend à reproduire la forme de la haute cathédrale de Altdorf. Elle est basée



sur une salle centrale octogonale, couverte d'une coupole dorée laquelle est supportée par des arcs-boutants. L'intérieur est richement décoré avec des fresques aux couleurs lumineuses, une statue gigantesque et un autel doré. Il existe deux points communs à tous les temples de Sigmar : le premier est l'absence de sièges pour la congrégation qui doit se tenir debout ou agenouillée sur le sol froid de pierre dure ; le second est l'orientation : tous sont tournés vers Caraz-a-Carak, la citadelle des Nains vers laquelle il est dit que Sigmar entreprit son dernier voyage sous sa forme mortelle.

Amis et Ennemis : Le Culte entretient des relations amicales avec le Culte de Grungni et son attitude est neutre envers tous les autres Cultes (à l'exception, bien sûr, des Cultes du Chaos et de ceux qui sont proscrits dans L'Empire ; ceux-là lui inspirent une violente hostilité.

La rivalité qui existe entre les Cultes de Sigmar et de Ulric est détaillée dans L'Historique de L'Empire. Actuellement, elle existe pour la forme et seulement dans des aspects séculiers ; l'ancienne dispute au sujet de la légitimité du culte divin de Sigmar reste bien enterrée.

Il n'en reste pas moins qu'il existe encore un groupe de fanatiques adorateurs d'Ulric qui intriguent pour rétablir l'aspect hérétique du Culte de Sigmar. En résumé, ils argumentent que le culte de Sigmar n'est rien d'autre que l'apothéose d'un ensemble d'idéaux sur l'unité, la puissance et la suprématie de L'Empire. Selon eux, les Clercs de Sigmar ne sont que des Démonistes. Ces fanatiques sont contraints, par le climat politique et par les pouvoirs du Grand Théogone, de dissimuler leur identité et de ne se réunir qu'en secret. Néanmoins, on chuchote que certains des membres du Culte d'Ulric au plus haut niveau en feraient partie.

Jours Sacrés : Le principal festival de Sigmar est fixé au premier jour de l'été, le 18 de Sigmarzeit. Cette date commémore à la fois son accession au trône et la date de son abdication ; lorsque, comme le dit le Geistbuch — le plus sacré des ouvrages littéraires du Culte — "il abandonna le monde des mortels pour augmenter le Royaume des Dieux". Le festival est célébré dans tout L'Empire avec de grandes fêtes et des réjouissances. A Altdorf, c'est le jour d'une grande procession autour des murs de la ville, menée par le Grand Théogone lui-même.

Conditions Requises par le Culte : Les seules nécessités pour un prétendant à l'Initiation est d'être d'Alignement Neutre ou Bon, de n'avoir aucune trace de sang Gobelin dans les veines, ni aucune mutation dénotant la Marque de Chaos.

Commandements : Tous les Initiés et les Clercs de Sigmar doivent vivre en accord avec les commandements suivants :

1. Obéir aux ordres de leurs supérieurs dans le Culte sans la moindre question.
2. Ne jamais refuser son aide à un Nain sauf si celui-ci est d'alignement Mauvais ou Chaotique.
3. Œuvrer pour promouvoir l'unité de L'Empire, même au prix de la liberté individuelle.
4. Accorder une sincère et loyale allégeance à Sa Majesté l'Empereur.
5. Traquer et détruire les Gobelinoïdes et les servants du Chaos, où qu'ils se cachent.

Utilisation de Sorts : Les Clercs de Sigmar n'ont accès qu'aux Sorts de Magie de Bataille et — contrairement à ce qui se passe avec les autres divinités — ils reçoivent leurs sorts de leurs supérieurs car seul le Grand Théogone est présumé pouvoir troubler la divinité avec des questions aussi triviales. Lorsqu'un Clerc souhaite obtenir un nouveau sort, il doit en passer par le rituel normal indiqué dans les règles de **WJRF** mais il doit également demander à un autre Clerc du Culte de lui transmettre le sort. Si aucun Clerc PNJ n'est disponible ou s'il ne connaît pas le sort, celui-ci ne peut être obtenu. Notez également qu'il est possible qu'un Clerc PNJ refuse de transmettre le sort s'il estime qu'il y a une raison valable de le faire.

Le sort spécial qui suit est strictement réservé aux adorateurs de Sigmar et il peut être acquis (sous réserve que les conditions qui précèdent soient remplies) à tout moment dès que le Clerc a atteint le Niveau 1.

Pouvoir de l'Union

Niveau : 1
Points de Magie : 1 par Clerc et par Tour (voir ci-dessous)
Portée : 1 Groupe
Durée : 1 Tour et plus
Composants : une chaîne de cuivre pur assez longue pour entourer tous les participants

Ce sort peut être lancé sur un Groupe de 3 Clercs ou plus, qui dépensent chacun 1 Point de Magie à chaque Tour pendant lequel le sort fonctionne. Lorsqu'il est lancé, les Points de Magie de tous les Clercs participants sont réunis et peuvent être canalisés sur l'un d'entre eux qui agit comme focalisateur du sort. Le focalisateur doit rester dans les 4 mètres autour du Groupe des autres Clercs mais, à part cette restriction, il est libre de bouger, de combattre ou d'incanter des sorts. Les autres Clercs ne doivent strictement rien faire pendant toute la durée du sort. Tous les sorts incantés par le Clerc qui focalise les pouvoirs unis sont traités comme s'ils étaient lancés par un Clerc d'un niveau égal à la somme des niveaux des participants (jusqu'à un total équivalent au niveau 4 au maximum). Le focalisateur ne peut pas lancer de sorts qu'il n'a pas appris au préalable.

Exemple : Trois Clercs de niveau 1 (dont les totaux de Points de Magie sont actuellement de 4, 5 et 6) lancent le sort Pouvoir de l'Union. Deux d'entre eux doivent rester immobiles pendant que le troisième dispose actuellement de 12 Points de Magie. Si ce personnage lance alors le sort Boule de Feu, il pourra envoyer jusqu'à 3 boules de feu dans un round, exactement comme s'il s'agissait d'un Clerc de niveau 3. Notez bien que, si le groupe était composé de huit Clercs de niveau 1, il ne pourrait pas pour autant lancer le sort comme un Clerc de Niveau 8 car la limite est fixée au 4ème niveau.

Capacités Spéciales : Lorsqu'ils accèdent au niveau 1, les Clercs de Sigmar peuvent être entraînés dans l'utilisation du Marteau de Sigmar. Cet entraînement est obtenu de la même façon qu'une Compétence et coûte 100 PE. De même que pour les sorts, les Clercs PNJ de Sigmar peuvent surseoir à l'enseignement de cette capacité s'ils jugent qu'il y a une bonne raison d'agir ainsi. Le Marteau de Sigmar est une capacité spéciale qui ne peut être utilisée qu'avec un marteau de guerre d'un type quelconque. Elle permet au Clerc d'Attaquer une fois avec une F effective de 10 (Voir **WJRF** page 184) et elle peut être employée chaque jour, un nombre de fois égal au niveau du Clerc (c.-à-d. qu'un Clerc de niveau 3 peut l'employer trois fois par jour).

Compétences : Les Compétences accessibles à un Clerc de Sigmar dépendent de l'Ordre auquel il appartient. A chaque niveau, les Clercs de Sigmar peuvent acquérir l'une des Compétences suivantes :

Ordre :

Marteau	Torche	Enclume
Désarmement	*Pathologie*	*Astronomie*
Esquive	*Etiquette*	*Connaissance des Démons*
Arme de spécialisation	*Héraldique*	*Histoire*
arme articulée	*Incantations*	*Chirurgie*
Coups puissants		

Epreuves : Ce sont invariablement des épreuves imposées par la hiérarchie du Culte au lieu d'instructions directes de la divinité elle-même et il s'agit presque toujours de choses en rapport avec la défense de L'Empire — que ce soit spirituellement ou matériellement. Parmi les épreuves typiques on note la découverte et la destruction d'un repaire de Gobelin, ou d'Hommes-bêtes dans la Forêt des Ombres. Il peut s'agir de délivrer un message à une forteresse des nains, très

... Dans certains cas, les ordres peu... être de rejoindre l'ordre monastique ... un certain temps (ce qui équivaut à ... le Clerc PJ du jeu).

Grâces Divines : Les Compétences favorisées par Sigmar sont :
...uité visuelle, Charisme, Force accrue, ...ose, Lutte, Réflexes éclairs et Résistance accrue. Pour les Tests, ce sont Force ... Réaction, Interrogation et Terreur.

La Vénération des Autres Divinités

À côté des nombreux temples dédiés aux ... décrits dans la section *Religions et ...ances* du livre de règles de **WJRF**, les ...ations de L'Empire reconnaissent de ...breuses autres divinités mineures. Ce ... sont pas des cultes au vrai sens du terme ... leur autorité peut fort bien se limiter à un endroit particulier ou à un domaine particu... L'exemple typique en est Bogenauer, la ...te de la ville de Bogenhafen, ou encore ...drich, le divinité des marchands et des ...merçants. De tels dieux n'ont pas de ... à leur service mais s'en remettent à ... autres prêtres de cultes en rapport, ou encore à des prêcheurs laïques, des conseillers ...cipaux dans le cas de Bogenauer et des ...bres des Guildes de Marchands dans le ... de Handrich.

...-Cultes

Beaucoup des divinités majeures sont ...érées sous d'autres noms et de diffé... manières en différents endroits. Cer... sous-cultes vénèrent une divinité ...eure sous un nom différent pendant que ...tres se consacrent au culte d'un seul ...atar d'une divinité. Il existe beaucoup de ... sous-cultes et tous ne sont pas en bons ...mes avec les religions majeures dont ils ... pourtant issus. Dans certains cas, les ...cs d'un sous-culte peuvent ignorer tota...ment que leur divinité et celle d'un autre ... ne sont qu'une seule et même entité, ... il est possible même que des Clercs de ... deux cultes se considèrent mutuelle...ent comme des hérétiques. Quelques exemples de certains sous-cultes et des div... majeures sont donnés ci-dessous.

Manann — Dieu de la Mer — est vénéré ... les Elfes sous le nom de Mathlann — ... des Tempêtes — et sous celui de ...omfels — Dieu des Récifs et des Cou... — par certains naufrageurs et autres ...es des côtes septentrionales de L'Empi... Et le culte de Stromfels est illégal dans ... Empire. Manann est également adoré ... une quantité d'autres noms et titres ... des bateliers et des riverains des fleuves ...marées.

Morr — Dieu de la Mort et des Rêves — ... vénéré par certains Illusionnistes ...mme indiqué dans le livre de règles de **WJRF**) mais on le connaît aussi sous le nom de Sarriel — Dieu des Rêves — chez les Elfes et sous celui de Gazul — Seigneur de la Terre du Dessous — chez les Nains. Certains Prédicateurs et Diseurs de bonne aventure l'appellent aussi Forsagh — Dieu de la Prophétie.

Taal — Dieu de la Nature — est aussi, pour les Elfes, Torothal — Déesse de la Pluie et des Rivières. Pour certains pêcheurs, il est Karog — Dieu des Rivières. Dans certaines régions du Middenland et du Talabecland, des chasseurs et des trappeurs le vénèrent sous le nom de Karnos — Seigneur des bêtes.

Rhya — la Déesse Mère — est aussi nommée Haleth — la Déesse de la Chasse — dans des régions sauvages du nord de L'Empire et elle est Dyrath — la déesse de la Fertilité — dans les régions agricoles et pastorales du Reikland.

Ce ne sont là que quelques exemples, la plupart des divinités du Vieux Monde sont vénérées de diverses manières dans différentes parties de L'Empire.

Cultes Proscrits dans L'Empire

Khaine

La vénération de Khaine est interdite dans tout L'Empire et ce n'est qu'en secret que les meurtriers et les coupe-gorges peuvent l'adorer. Il existe des cultes secrets vénérant le Seigneur du Meurtre dans presque toutes les grandes villes et cités de L'Empire, mais ils n'agissent que rarement à ciel ouvert et ils sont sévèrement réprimés par les autorités.

Malgré tout, il importe de préciser que certains officiels qui ont agi de façon trop zélée dans la suppression des cultes de Khaine ont parfois été trouvés morts, souvent même assassinés dans leur propre lit à côté de leurs épouses qui n'ont même pas été éveillées par l'opération.

Les couleurs de Khaine sont le noir et le rouge, symbolisant la nuit, la mort et le sang. Ses symboles sont le Scorpion et la dague ondulée mais ils ne sont que très rarement arborés ouvertement. Parfois on peut tout de même les découvrir, sur les plus fervents de ses adorateurs, subtilement intégrés dans le dessin d'un joyau ou dans l'ornementation d'une arme.

Les Dieux du Chaos

Bien que les cultes des Dieux du Chaos soient officiellement prohibés dans les frontières de L'Empire, ils n'en restent pas moins pratiqués en secret. L'humanité s'est développée dans l'influence du Chaos et certains de ses aspects sont irrémédiablement unis à la nature humaine. Bien évidemment les cultes du Chaos sont extrêmement secrets et il est très difficile de les infiltrer



mais la pratique qui consiste à exiler les mutants dans les profondeurs des forêts hantées par des bandes d'Hommes-bêtes et parfois même par des Guerriers du Chaos ne fait que renforcer le nombre des adorateurs du Chaos. Même dans les régions les plus civilisées, il existe des "sociétés secrètes" dirigées peut-être par quelques Démonistes ou Nécromants.

Tôt ou tard, toute personne qui place le pouvoir et la domination terrestre au-dessus des valeurs de liberté et de fraternité (et le nombre d'entre elles est étonnamment grand) est irrémédiablement attirée dans le filet. Ainsi la puissance des Dieux du Chaos est lentement, mais inexorablement, en train de s'étendre à travers L'Empire comme les racines d'un odieux champignon vénéneux et démentiel ; sa croissance et la pourriture qu'elle entraîne sont hideuses.

Voici quelques détails concernant l'extension des cultes de chacun des Dieux du Chaos. D'autres informations sur ces dieux et leurs adorateurs (en dehors de L'Empire) figureront dans un prochain supplément : Les Royaumes du Chaos. Comme on peut s'y attendre, l'adoration des Dieux du Chaos peut prendre de très nombreuses formes et les groupes de cultistes peuvent se montrer hostiles les uns envers les autres même s'ils sont voués à la même divinité.

Le Rat Cornu

Symbole



Le Rat Cornu est la terrifiante divinité des Skavens. Ce puissant Dieu du Chaos ronge l'édifice de l'univers et il est adoré par les Skavens. Mais ce ne sont pas les seules créatures à lui rendre hommage : des humains lui offrent aussi leurs prières et des sacrifices. Ceux-là sont persuadés qu'ils achètent ainsi la chance d'être épargnés par la malédiction qui attend leurs congénères. Mais ils ne réalisent pas que tous les humains ne font qu'un aux yeux du Semeur de Corruption et qu'aucun ne sera épargné lorsque les villes et les cités s'effondreront sous l'influence des Skavens.

L'organisation de ces cultes varie grandement. Certains sont dirigés par un Skaven qui mène d'étranges rituels dans des catacombes profondément enfouies sous les villes et les cités. D'autres sont régis par des humains qui rencontrent des Skavens en certaines occasions et reçoivent d'eux des instructions sur la meilleure manière de servir le Rat Cornu. Les cultistes qui occupent des fonctions importantes font de leur mieux pour entraver les améliorations qui doivent être apportées aux zones urbaines et les opérations en rapport avec l'entretien des égouts et autres travaux d'intérêt public.

Jusqu'à présent, le Rat Cornu n'a pas beaucoup manifesté sa présence au sein de l'Empire. Rare sont ceux, en dehors des cultistes, qui croient en l'existence des Skavens. Et ceux qui le croient tentent d'oublier.

Khorne

Symbole :



La subtilité n'a jamais été le point fort des adeptes de Khorne. Ils ont tendance à se complaire dans le massacre en bonne et due forme. Dès lors, il n'est pas surprenant que les adorateurs du Dieu Sanglant soient aisément repérables et ceux — ils sont rares — qui ont pu s'introduire dans L'Empire n'ont jamais survécu assez longtemps pour y implanter un culte solide. Toutefois, beaucoup de ces mutants et de ces Hommes-bêtes qui habitent les profondeurs des forêts de L'Empire sont des adorateurs de Khorne et ils se laissent aller à des orgies et des massacres chaque fois que l'humeur les en prend.

Nurgle

Symbole



Les adorateurs du Dieu Pestilentiel sont également assez rares au sein de L'Empire, mais il en existe quelques-uns, pratiquant leurs immondes rituels au plus profond des égouts des cités importantes. De tels groupes, qui comptent rarement plus de cinquante cultistes, sont largement isolés des groupes des autres cités. De temps à autre, les autorités des cités ou des provinces montent une expédition destinée à exterminer les adorateurs dépravés de Nurgle mais, comme leurs efforts doivent s'arrêter avant qu'il faille incendier la cité, il y a toujours quelques adorateurs qui s'échappent et entreprennent de repeupler leurs rangs.

Les couleurs de Nurgle sont des bruns, des verts et des jaunes blafards qui sont portés généralement sous forme de motifs géométriques simples. Les adorateurs jugent parfois convenable de ne porter aucun symbole, pas même la broche représentant la silhouette d'une mouche, mais, pour la plupart, ils arborent une capuche. Celle-ci leur permet de dissimuler les stigmates de la Peste de Nurgle (voir **WJRF** page 318) mais aussi d'inspirer l'inquiétude et le doute.

Slaanesh

Symbole



Les adorateurs du dieu bisexuel et sybarite qu'est Slaanesh sont réputés pour l'attrait qu'ils ressentent pour toutes les formes de perversions et leurs excès hédonistes. En tant que tels, ils sont moins préoccupés par la recherche du pouvoir que par les orgies aux relents de drogues dans lesquelles ils se complaisent. Néanmoins c'est un culte assez florissant, particulièrement parmi les classes supérieures, et la plupart des grandes villes et des cités sont habitées par au moins un de ces groupes. Un groupe se compose typiquement d'une vingtaine de cultistes qui se réunissent irrégulièrement dans la cave d'une riche et respectable maison noble, par exemple. Occasionnellement, plusieurs groupes arrangent une réunion de masse dans quelque carrière retirée de la forêt et se livrent à une orgie de dépravations qui dure toute la nuit. En "grande tenue", les adorateurs de Slaanesh portent des robes couleurs d'arc-en-ciel qui découvrent le sein droit. Ils portent souvent, sur le visage, un maquillage blanc avec les lèvres rouges et les yeux soulignés de couleurs lumineuses.

Pour des raisons évidentes, le symbole de Slaanesh est rarement porté ouvertement mais les plus audacieux lui substituent une broche ou un autre ornement représentant des scènes érotiques.

Tzeentch

Symbole



Tzeentch est le plus énigmatique des Dieux du Chaos. Il est intimement lié aux forces du Chaos telles qu'elles apparaissent dans la distorsion des lois naturelles par les forces des mutations et de la magie. Le culte de Tzeentch est, de tous les cultes du Chaos, le plus largement répandu dans L'Empire. Il est particulièrement vivace parmi les mutants mais on le trouve tout aussi bien dans les villes et les cités que dans les forêts. Les groupes de cultistes de Tzeentch sont tous engagés dans l'effort de subversion de L'Empire et ils disposent d'un énorme réseau d'informateurs et d'espions — dont certains occupent de très hautes fonctions. Les activités du culte de Tzeentch sont dissimulées derrière l'hostilité qu'il conçoit envers les adorateurs de Nurgle. Qui, en effet, suspecterait que les persécuteurs les plus zélés du culte de Nurgle sont eux-mêmes des adorateurs du Chaos ? La taille des groupes d'adorateurs de Tzeentch varie de lieu en lieu. Les plus importants se trouvent dans les cités ou dans les profondeurs des forêts. Ils se rencontrent quand et où cela semble possible et ils sont plus organisés et prudents que les adorateurs de Slaanesh.

Les couleurs de Tzeentch sont rose, puce et/ou pourpre et elles sont souvent utilisées en de subtiles combinaisons dans les vêtements quotidiens. Pour les rituels formels, les robes sont toutefois beaucoup plus voyantes et criardes tant dans les formes que dans les colons.

Géographie de L'Empire

Les principales caractéristiques géographiques de L'Empire figurent dans la Section 7 du Livre de Règles. Les informations présentées ici ne sont destinées qu'à vous aider à préciser certains détails des paysages de L'Empire.

Les Forêts

La principale caractéristique de la géographie de L'Empire réside dans les immenses forêts qui couvrent de grandes régions de son territoire et qui sont, en grande partie, des endroits sauvages et inexplorés. Les profondeurs des forêts offrent l'asile à des bandits, des mutants et des Hommes-bêtes ; il n'est donc pas surprenant que la plupart des gens se refusent à y pénétrer au-delà d'une petite lisière.

De nombreuses régions ont été déboisées au profit de l'agriculture et de la civilisation, et c'est particulièrement vrai aux alentours des cités et des villes. Mais les forêts elles-mêmes ont des caractéristiques propres qui varient fortement de l'une à l'autre.

La **Reikwald** (ou forêt du Reik) occupe la région comprise entre le Reik et les Montagnes Grises. Elle s'étend de Nuln, au sud, jusqu'au-delà de Carroburg, là où le fleuve coule pratiquement au pied des montagnes. Elle est principalement composée de conifères, surtout sur les hautes terres, mais des arbres à feuilles caduques poussent le long des cours d'eau.

La **Grande Forêt** est bordée, sur trois côtés, par le Talabec, le Stir et le Reik. C'est une forêt de chênes dont le grand âge est vérifiable par la taille de certains des arbres que l'on y trouve. La Grande Forêt est dominée par de gigantesques chênes "impériaux" et des saules centenaires, couverts de mousse.

La **Forêt de Laurelorn** est le siège de la plus connue des colonies sylvaines de L'Empire. Elle se situe entre les Montagnes Centrales et les terres du Wasteland. Comme la Grande Forêt, elle est constituée d'arbres à feuilles caduques, mais ils sont moins grands et plus espacés, ce qui fait que la forêt n'a pas l'ambiance oppressante de la précédente. C'est dans la Laurelorn que l'on trouve le célèbre *lornalim* géant, l'arbre au tronc droit, à l'écorce argentée et au feuillage jaune que les Elfes aiment particulièrement.

La **Drak Wald** (ou Forêt du Dragon) est bordée par le Talabec, le Reik et les Montagnes Centrales. La masse de la forêt est constituée d'étendues sombres d'essences à feuilles caduques et de zones de conifères

les collines et les pentes montagneuses au cœur de la forêt, là où l'homme ne s'aventure que rarement, on trouve des loups dans des clairières isolées.

La **Forêt des Ombres** couvre la majeure partie de la Grande Principauté de Ostland. Elle est limitée par le Talabec, les Montagnes Centrales et les côtes septentrionales. C'est une forêt surnaturelle, ses arbres ne sont pareils à ceux d'aucune autre. Ils poussent avec des formes torturées, grotesques et leurs branches supportent de véritables réseaux de mousses et de lichens. D'étranges champignons boursouflés prolifèrent dans les sous-bois — des vesses-de-loup bileuses et gigantesques à côté de plus vénéneux aux couleurs lumineuses — et les arbres entretiennent les excroissances de champignons noirs et pourpres.

Les Provinces

A titre de référence, voici la liste des provinces de L'Empire avec leurs capitales administratives.

Province	Capitale
Averland (Grand Comté d')	Averheim
Hochland (Baronnie de)	Bergsburg
Middenheim (Cité Souveraine)	Middenheim
Middenland (Grand Duché de)	Carroburg
Mootland	pas de capitale
Nordland (Baronnie de)	Salzenmund
Nuln (Cité Souveraine de)	Nuln
Ostermark (Ligue d')	Bechafen
Ostland (Grande Principauté d')	Wolfenburg
Reikland (Grande Principauté de)	Altdorf
Stirland (Grand Comté de)	Wurtbad
Sudenland (Grande Baronnie de)	Pfeildorf
Sylvania (Comté de)	Walderhof
Talabecland (Grand Duché de)	Hertz Schloß
Talabheim (Cité Souveraine de)	Talabheim
Wissenland (Comté de)	Wissenburg

Communications

Les cours d'eau constituent, de loin, le moyen de communication le plus utilisé entre les centres de population. En certains endroits, les trajets ont été raccourcis par le creusement de canaux. Le canal de Weißbruck (carte 1) en est le premier exemple. Il a été construit par des Engingneurs Nains, il y a une cinquantaine d'années. Toutefois, la taille de L'Empire et la lenteur de la plupart des bateaux fluviaux créent des délais importants dans la délivrance des nouvelles et des informations. En temps de guerre, cette lenteur peut s'avérer fatale. C'est pourquoi, en 2453, l'Empereur Wilhelm-le-Sage institua un corps de messagers impériaux. Quand le besoin s'en fait sentir, ces courriers peuvent chevaucher de n'importe quelle frontière jusqu'à la capitale sans pratiquement s'arrêter. Ils changent de chevaux dans les auberges-relais et, s'ils ne peuvent trouver de chevaux frais dans un relais, ils ont le pouvoir d'en réquisitionner un auprès de n'importe quel cocher ou voyageur qu'ils rencontrent.

Les Sémaphores

Les cavaliers solitaires peuvent voyager rapidement, mais ils constituent une proie facile pour les brigands et les bandits de grands chemins.

C'est pour cela que l'Empereur Karl-Franz a récemment décidé d'établir un réseau complexe de machines à signaux. Actuellement, elles sont en cours d'installation sur des hauteurs adéquates, le long de lignes qui rayonnent à partir de la capitale. A terme, et c'est dans ce but que le système est conçu, le réseau devrait pouvoir atteindre les régions les plus reculées de L'Empire.

Fabriquées et servies par deux Engingneurs Nains au service de l'Empereur, ces machines sont constituées d'une tour de pierres, massive, et d'un pylône de bois. Au sommet du pylône se dresse une petite cabane où sont installés les servants et qui contient également le mécanisme de mise en œuvre du sémaphore et un télescope pour l'observation.

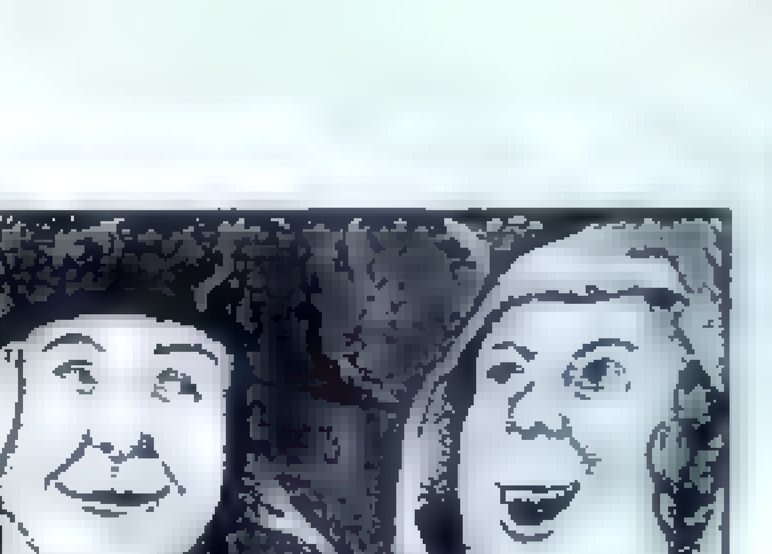
Le système du sémaphore lui-même est basé sur deux grands "drapeaux" de bois actionnés par un ensemble complexe de chaînes, de poulies et de galets. La nuit, c'est un feu qui est allumé dans la tour et deux grands volets métalliques peuvent obturer la lumière du phare de façon à transmettre des signaux.

Les sémaphores sont installés juste assez loin les uns des autres pour qu'il soit toujours possible à un observateur muni d'un télescope de lire les signaux des tours les plus proches de la sienne.

Communications magiques

Les temples de Véréna sont toujours en communication entre eux pour transmettre et recevoir des informations. Ils sont également en mesure de relayer des messages par des moyens magiques.

Certains Sorciers disposent de boules de cristal et d'autres moyens similaires. Toutefois, ces solutions ne sont que rarement utilisées par les autorités impériales en raison de la grande méfiance qu'elles inspirent chez ceux qui n'en connaissent pas les secrets.



Les Soldats de L'Empire

Il existe de nombreux types de soldats à l'intérieur de L'Empire. Ceux qui sont décrits ici sont les exemples représentatifs de ceux que les aventuriers sont susceptibles de rencontrer le plus couramment. Ainsi, par exemple, les aventuriers pourront croiser des soldats sur la route ou dans une auberge. Ceux-ci ne seront pas forcément des adversaires mais leur présence ajoute de la profondeur à l'ambiance et à l'arrière-plan des aventures.

La Garde Impériale

La Garde Impériale forme le corps de garde personnel de l'Empereur. Elle l'accompagne en toutes occasions et c'est elle qui est responsable de la sécurité de tous les palais et châteaux qui appartiennent à la famille impériale. En temps de guerre, elle prend part au combat avec l'Empereur, formant une unité d'élite au sein des armées impériales. L'Empereur, actuellement, recrute et équipe l'Ordre des Grands Heaumes — une unité de "géants" (des hommes de plus de 1,95 m). Cela n'a pas été sans créer quelques dissensions au sein de la Garde où la rumeur dit que les "géants" possèdent un seul cerveau pour quatre.

1. Cavalerie

Chaque escadron est commandé par un noble qui recrute généralement ses hommes dans sa province d'origine. Une charge de commandement dans la Cavalerie Impériale est généralement considérée comme une occupation saine et acceptable pour le plus jeune fils d'une maison noble de L'Empire et nombreux sont ceux qui profitent de cette occasion pour éclipser la gloire de leurs frères aînés qui, eux, commandent les armées et la milice de leur province natale. Il existe une très grande rivalité entre les escadrons des différents nobles.

Officier de Cavalerie Impériale

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	65	50	5	5	13	50	3	49	69	36	69	40	50

Cavalier Impérial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Compétences :

Armes de spécialisation
Coups assommants
Coups précis
Coups puissants
Désarmement
Equitation

Esquive
Etiquette
Langage secret — Jargon des Batailles

Dotation :
Armure de plaques complète
Bouclier
Dague
Marteau ou Epée
Lance
Lance de cavalerie

Quel que soit leur rang, les cavaliers portent un bouclier orné d'un crâne et des initiales de l'Empereur régnant (KF, actuellement). Les cimiers extravagants sont courants sur les casques et ils varient d'un escadron à l'autre car ils sont souvent dérivés de ceux de la famille du commandant.

Sur l'illustration, le cavalier représenté est un officier de l'escadron du Graf Alberich Haupt Anderssen, "Le Faucon de Wurtbad".

2. Infanterie

L'Infanterie impériale forme la seconde arme de la Garde. Bien qu'ils ne bénéficient pas de l'image flatteuse de la cavalerie, les fantassins constituent une force de combat de premier ordre.

Officier de l'Infanterie Impériale

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	45	5	5	13	60	3	49	69	40	60	40	50

Fantassin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	40†	4	4	11	50	2	39	39	29	40	29	30

† Les Archers de la Garde Impériale ont CT 60

Compétences
Armes de Spécialisation, Armes à 2 mains
Coups assommants
Coups précis
Coups puissants
Désarmement
Esquive
Langage secret — Jargon des Batailles

Dotation
Armure de plaques complète
Bouclier
Hallebarde
Epée
Epée à deux mains (officiers seulement)

3. & 4. Mercenaires

Les troupes de mercenaires sont largement utilisées dans L'Empire. Certains de leurs membres sont natifs de L'Empire alors que d'autres sont des étrangers. Les unités de mercenaires varient énormément tant par la qualité de leur entraînement que par celle de leur équipement. Certaines d'entre elles ne sont guère plus que des bandes de brigands organisées alors que d'autres sont hautement entraînées et disciplinées. L'emploi de certaines unités mercenaires au sein des armées de L'Empire est devenu quasiment une institution ; on les vit déjà en service pendant les guerres civiles, durant l'Age des Trois Empereurs.

Sur l'illustration, on découvre (N° 3) un capitaine de la Légion Gryphon, un régiment de cavalerie d'origine Kislévite qui a servi la famille impériale pendant plusieurs générations. Le Soldat (n° 4) appartient aux Libres Forestiers de Stirland. L'unité a été mobilisée, à l'origine, pour combattre une incursion du Chaos, il y a 200 ans et, plutôt que de se disperser ou de passer dans le camp des brigands, elle a choisi de devenir une unité mercenaire. Elle a combattu lors de plusieurs conflits frontaliers entre des petits nobles de L'Empire ; on l'a vue également en action dans les Principautés frontalières et en Tilée.

Le profil ci-dessous représente une moyenne dans les unités mercenaires ; il convient de l'ajuster, en plus ou en moins, suivant la qualité de l'unité.

Capitaine Mercenaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	45	4	4	11	55	2	39	55	39	50	35	45

Soldat Mercenaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	35	3	4	8	45	2	29	39	29	35	25	30

Compétences
Coups assommants
Coups puissants
Désarmement
Equitation (si cavalerie)
Esquive
Langage Secret — Jargon des Batailles

Dotation
Armure de type variable, du cuir jusqu'aux plaques
Armes — divers types

5. Templiers

Il existe des ordres militaires de Templiers attachés à plusieurs des principaux cultes de L'Empire, en particulier ceux de Ulric, Myrmidia et Sigmar. En plus de l'aide qu'ils doivent apporter aux armées impériales, les Templiers ont le devoir de servir dans la garde des temples et de figurer en première ligne dans les guerres saintes. Ce sont de formidables guerriers, entraînés et équipés suivant les plus hauts critères, que leur ferveur fait craindre universellement. L'illustration montre un Templier de l'Ordre du Cœur Ardent, l'un des nombreux ordres martiaux au service de Sigmar.

Templier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	70	55	5	5	15	70	3	59	59	50	65	60	55

Compétences
Coups assommants
Coups précis
Coups puissants
Désarmement
Equitation
Esquive
Langage Secret — Jargon des Batailles
Pictographie — Templiers

Dotation
Armure de plaques complète
Bouclier
Lance
Arme simple

6. Infanterie Halfeling

Les Halfelings du Moot sont plus connus pour leur contribution aux cuisines impériales que pour leurs compétences de combattants et la plupart des rares unités Halfelings qui accompagnent les armées impériales sont plus concernées par l'approvisionnement que par le combat. Néanmoins, les Halfelings peuvent combattre lorsque c'est nécessaire. L'illustration présente un trompette du Corps impérial de l'Intendance.

Fantassin Halfeling

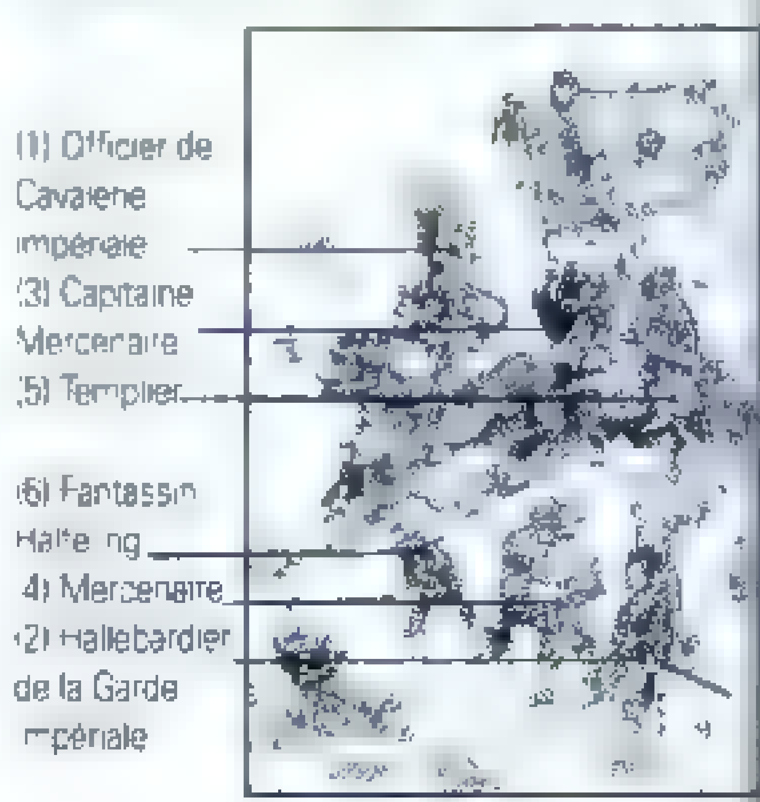
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	38	45	3	3	8	60	2	49	30	29	34	55	63

Compétences
Coups puissants
Cuisine
Désarmement
Esquive

Dotation
Chemise de mailles
Bouclier
Arme simple

Armées Constituées dans L'Empire

A côté de la Garde Impériale, de la suite des nobles et des nombreuses milices provinciales et urbaines, L'Empire dispose d'un certain nombre d'armées constituées. Elles sont basées, principalement, dans les cités de Altdorf, Nuln, Talabheim et Middenheim. La plupart ont leurs origines situées dans l'âge des Trois Empereurs, à l'époque où chacun des trois seigneurs devait entretenir une grande force militaire pour asseoir ses



(1) Officier de Cavalerie impériale
(3) Capitaine Mercenaire
(5) Templier
(6) Fantassin Halfeling
(4) Mercenaire
(2) Hallebardier de la Garde Impériale



prétentions au trône. Chaque cité a sa propre armée, placée sous le commandement de l'Electeur local (ou de l'Empereur en ce qui concerne l'Infanterie d'Altdorf). L'équipement varie d'une armée à l'autre mais, généralement, il se compose d'une chemise de mailles, d'un casque ouvert et d'une arme d'hast pour les hommes du rang et d'une armure de plaques, d'un heaume, d'un bouclier et d'une arme pour les officiers.

1 — 3 Les Armees de Altdorf

L'illustration présente (n° 1) un porte-étendard du Régiment d'Infanterie de Altdorf porteur de l'Etendard Impérial, ce qui signifie que le régiment est sous le commandement de l'Empereur. La devise "Pontifex Maximus" qui figure sous le blason indique que la campagne a reçu la bénédiction du Grand Théogone.

Le porte-étendard est toujours choisi parmi les sergents ayant les plus longs états de service. Sa tâche consiste à brandir l'étendard en première ligne pour inciter les hommes à avancer pour le protéger. Le personnage de l'illustration porte en trophée la peau d'un Homme-bête du Chaos sur son armure.

Le motif du dragon est rappelé sur la tunique du sergent Altdorfien qui figure sur l'illustration (n° 2). Le soldat (n° 3) tient en laisse la mascotte de la campagne ; cette responsabilité est accordée au soldat de la première compagnie du premier régiment ayant les plus longs états de service.

La mascotte a été choisie et harnachée pour symboliser l'insulte selon laquelle le leader de la force ennemie est un chien et un pitre. La pratique qui consiste à choisir une mascotte appropriée à la campagne est courante au sein des régiments d'infanterie et des armées impériales constituées.

Sergent

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	30	4	4	11	50	2	39	55	40	50	35	40

Soldat

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Compétences
Coups assommants
Coups puissants
Désarmement
Esquive
Langage Secret — Jargon des Batailles

Dotation
Armures variables de cuir jusqu'à plaques
Armes variables de Arme simple à Armes à 2 mains

4 — 6 Les Armees de Nuln

Traditionnellement, les armées de Nuln ont été les principales forces défensives de l'Averland et du Stirland. Ces régions sont réputées pour leurs piquiers ; l'un d'entre eux est représenté sur l'illustration (n° 4). Il porte les bottes montantes et les chausses rayées flamboyantes qui sont caractéristiques du 17e régiment d'infanterie du Baron Olaf, basé à Pfeildorf.

Les mercenaires d'origine Stirlandaise ou Averlandaise forment le noyau de nombreuses armées dans les cités guerroyantes de Tilée, mais ils s'engagent de temps à autre dans les armées de l'Empire.

Piquier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Compétences
Coups assommants
Coups puissants
Désarmement
Esquive
Langage Secret — Jargon des Batailles
Armes de Spécialisation — Pique

Dotation
Chemise de mailles
Pique (I +10 au premier round seulement, +20 si l'adversaire est en selle, -20 dans les autres cas

Le "commerce" des mercenaires est à double sens et les armées de Nuln font un usage intensif de mercenaires originaires des pays méridionaux du Vieux Monde, comme l'arbalétrier Tiléen qui est représenté ici (n° 5). En dépit de l'insigne Nulnois qui est cousu sur sa manche, toute sa tenue est distinctement tiléenne ; il porte une courte cape et une épée à large garde, typiques des armées de Miragliano et de Remas.

Arbaletrier Mercenaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Compétences
Coups assommants
Coups précis

Dotation
Chemise et manches de mailles
Casque
Arbalète
Épée courte

Ce furent les armées de Nuln qui, les premières, firent usage de bombardes et l'École impériale de Cannonerie fut créée à Nuln peu après la réunification.

Mais à part quelques petites unités de bombardes basées à Altdorf et employées seulement pour des cérémonies, tout le Corps Impérial d'Artillerie est cantonné à Nuln.

Sur l'illustration figure un Capitaine-instructeur de l'École Impériale de Cannonerie. Son épée marque son grade — les grades inférieurs ne portent généralement qu'une dague au côté — et le livre qu'il tient comprend les tables et les références balistiques qu'il consulte pour calculer les portées et les trajectoires.

Capitaine Cannonier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	26	32

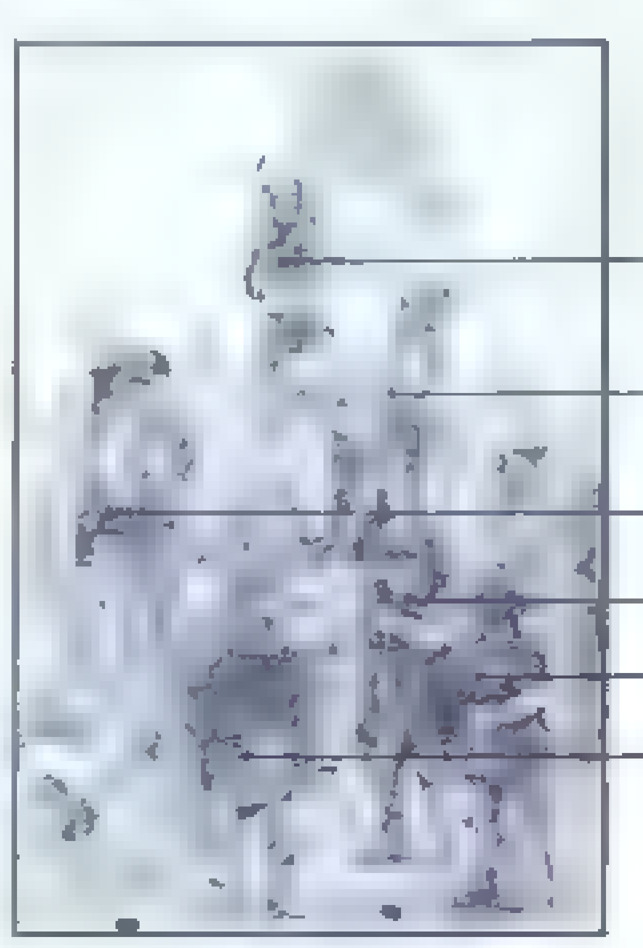
Compétences
Conduite d'attelages
Technologie
Arme de spécialisation — Tromblon
Arme de spécialisation — Bombarde
Arme de spécialisation — Pistolet
Arme de spécialisation — Bombes

Dotation
Tables et Références balistiques
Pistolet











Les Plantes et leurs Usages

Un certain nombre de plantes décrites ci-dessous peuvent être identifiées et cueillies par des personnages dotés des Compétences *Connaissance des Plantes et Identification des Plantes*. Notez que si le personnage ne dispose que de la seconde Compétence, une pénalité de -10 sera appliquée à tous ses Tests en rapport avec cette activité. De plus, certaines plantes ne pourront être administrées sans l'aide de certaines autres Compétences spécialisées. Ce fait est mentionné dans les descriptions.

Acquisition de Plantes

Chaque plante a un degré de disponibilité tout comme les autres produits (voir le Guide du Consommateur dans le livre de règles. Sa saison d'abondance est aussi indiquée ainsi que l'environnement dans lequel il est plus probable de la trouver.

Si un personnage recherche une plante particulière en dehors de sa saison privilégiée, son degré de disponibilité chute de deux classes (ex. : Courant devient Rare, Inhabituel devient Rarissime, et les deux dernières catégories sont totalement absentes).

La table peut alors être consultée : elle fournit un pourcentage de chance de trouver la plante selon que l'environnement dans lequel elle est cherchée est idéal (celui qui est fourni dans la description), Similaire ou Inadapté (différent de l'environnement fourni).

Il existe deux méthodes pour obtenir des plantes. Elles peuvent être achetées à un herboriste ou trouvées et cueillies par tout PJ disposant des compétences *Identification et Connaissance des Plantes*.

Dans le premier cas, il vous suffit de prendre connaissance de la disponibilité de la plante et de son prix, puis d'utiliser la table qui figure dans le *Guide du Consommateur* (**WJRF** page 292). Dans le second cas, le personnage qui recherche une plante doit effectuer un Test de **Int**. Si ce Test réussit, il ou elle peut consulter la description de la plante pour savoir si cela vaut ou non la peine de la rechercher dans la zone où se trouve le personnage.

Une fois que la recherche est entreprise, consultez la table ci-dessous pour connaître les chances de réussite de la recherche sur 1D100. Si le résultat de ce jet est inférieur ou égal au nombre indiqué par la table, le personnage aura découvert une quantité de plantes suffisante pour composer 1D4 doses du produit qu'il souhaite obtenir.

La recherche durera un nombre de Tours égal au résultat du D100 multiplié par le modificateur de temps qui figure dans la table. Si le personnage rate son jet de 40 points ou plus, vous pouvez décider qu'il a confondu cette plante avec une autre et vous pouvez définir à votre convenance les effets d'une éventuelle utilisation.

Chances de Trouver une Plante Particulière

Disponibilité	L'environnement fouillé est A	B	C
Rarissime	[illegible]	[illegible]	
Rare	[illegible]	[illegible]	
Inhabituelle	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Courante	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Fréquent	70%/x2	30%/x10	10%/x20
Abondante	[illegible]	[illegible]	[illegible]

A = Idéal/Multiplicateur de temps
B = Similaire/Multiplicateur de temps
C = Inadapté/Multiplicateur de temps

Notes au sujet de la Description des Plantes

Prix : Deux prix sont donnés pour une dose de chaque plante (en admettant qu'elle soit achetée chez un Herboriste). Le premier est son prix en pleine saison, le second hors-saison.

Méthode d'administration : Il existe quatre méthodes d'administration.

Infusion : La plante est simplement plongée dans l'eau bouillante puis le liquide est avalé.

Ingestion : La plante doit être mangée.

Inhalation : La plante doit être immergée dans de l'eau bouillante et les vapeurs doivent être inhalées.

Application : La plante doit être préparée sous forme d'onguent ou de cataplasme appliqués sur la partie atteinte.

Préparation : C'est le temps nécessaire pour sécher ou préparer la plante de toute autre façon, jusqu'à ce qu'elle soit utilisable. Aucun équipement spécial (mis à part un pilon et un mortier) n'est nécessaire. Une fois préparée, la plante reste active pendant une durée égale au temps de sa préparation. Au-delà de cette période, il y a 10% de risques cumulatifs par semaine pour qu'elle perde son efficacité.

Dosage : C'est le temps minimum qui doit s'écouler avant qu'une autre dose puisse être administrée. Si cet impératif n'est pas respecté, la dose suivante n'a pas d'effet et il faut attendre deux fois plus longtemps avant qu'une nouvelle dose puisse faire effet. Ce délai supplémentaire est cumulatif.

Compétences : Toute compétence citée dans cette rubrique doit faire partie de la panoplie du personnage qui administre la plante, en plus de *Identification et Connaissance des Plantes*.

Tests : Tous les Tests doivent être réussis par le personnage qui administre la plante afin que celle-ci soit efficace.

Description des Plantes

Alfunas

Disponibilité : Inhabituelle, été et automne, forêts de conifères (Reikwald et Drakwald)
Prix : 1 CO ou 10 CO
Méthode d'administration : Application
Préparation : 2 semaines
Dosage : 1 semaine
Compétences : *Traumatologie*
Tests : Int
Effets : Réduit de moitié le temps de récupération dans le cas de fractures ou de déboîtements.

Racine de Terre

Disponibilité : Courante, été, herbages (Stirland, Mootland, etc.)
Prix : 1 CO ou 10 CO
Méthode d'Administration : Ingestion
Préparation : 3 semaines
Dosage : 1 jour
Compétences : *Pathologie*
Tests : Int
Effets : Cette plante constitue un traitement efficace de la Peste Noire (voir **WJRF** p. 82). Durant la période active de la maladie, chaque jour pendant lequel le patient reçoit une dose, il bénéficie de +10 à tous les Tests qu'il doit effectuer pour déterminer les effets de la maladie. L'administration de la plante au début de la période de convalescence confère un bonus de +20 aux deux Tests de *Risque*.

Faxtoryll

Disponibilité : Rarissime, printemps, montagnes
Prix : 5 CO ou 20 CO
Méthode d'Administration : Application
Préparation : 4 semaines



Dosage : 3 jours
Competences : *Traumatologie*
Tests : Néant
Effets : L'application de cette plante stoppe automatiquement toute hémorragie et, si le patient nécessite des soins chirurgicaux, il sera maintenu en condition stable pendant ... heures.

Gesundheit

Disponibilité : Inhabituelle, d'été à automne ; forêts d'essences diversifiées (Reikwald, Grande Forêt, Drak Wald)
Prix : 15/- ou 3 CO
Methode d'Administration : Application
Preparation : 2 semaines
Dosage : 1 jour
Competences : *Pathologie*
Tests : Int
Effets : Lorsqu'elle est appliquée sur une blessure infectée (voir *Maladies*, **WJRF** page ...), cette préparation arrête les effets de l'infection et restaure les points de **Dex** perdus ... 1D6 x 10 tours de jeu. Elle ne guérit pas ...

Belle Dame

Disponibilité : Rare, automne ; forêts de conifères (Reikwald, Drak Wald)
Prix : 2 CO ou 8 CO
Methode d'Administration : Ingestion
Préparation : 4 semaines
Dosage : 1 semaine
Competences : Néant
Tests : Néant
Effets : 1D4 heures après avoir ingéré une dose de cette plante, un personnage doit réussir un Test de *Poison* ou tomber dans un profond sommeil pour 1D6+6 heures.

...

Disponibilité : Banale, automne et hiver ; forêts d'essences diversifiées (Reikwald, Grande Forêt, Drak Wald)
Prix : 5/- ou 1 CO
Methode d'Administration : Inhalation
Preparation : 2 semaines
Dosage : 12 heures
Compétences : Néant
Tests : *Endurance* du patient
Effets : Brandir une brindille séchée de cette plante sous les narines d'un personnage Etourdi le ramenera à lui en 1D4 Rounds pourvu qu'il réussisse un Test d'*Endurance*.

Sigmafoil

Disponibilité : Fréquente, été ; marais, marécages
Prix : 5/- ou 1 CO
Methode d'Administration : Inhalation
Preparation : 2 semaines
Dosage : 1 jour
Compétences : *Traumatologie*
Tests : Néant
Effets : Les personnages Légèrement Blessés qui sont traités avec cette préparation récupèrent 1 point de **B** par jour quelle que soit leur activité. A condition, toutefois, qu'ils ne perdent plus de points de **B**.

Rouille Mouchetée

Disponibilité : Rare, printemps ; collines
Prix : 2 CO ou 8 CO
Methode d'Administration : Ingestion
Preparation : 4 semaines
Dosage : 1 jour
Competences : *Pathologie*
Tests : Int
Effets : Cette plante peut être utilisée pour traiter la Variole pourpre (**WJRF** page 83). Si le patient reçoit une dose par jour pendant toute la durée de la maladie, cette durée sera réduite de moitié.

Feuille d'Araignée

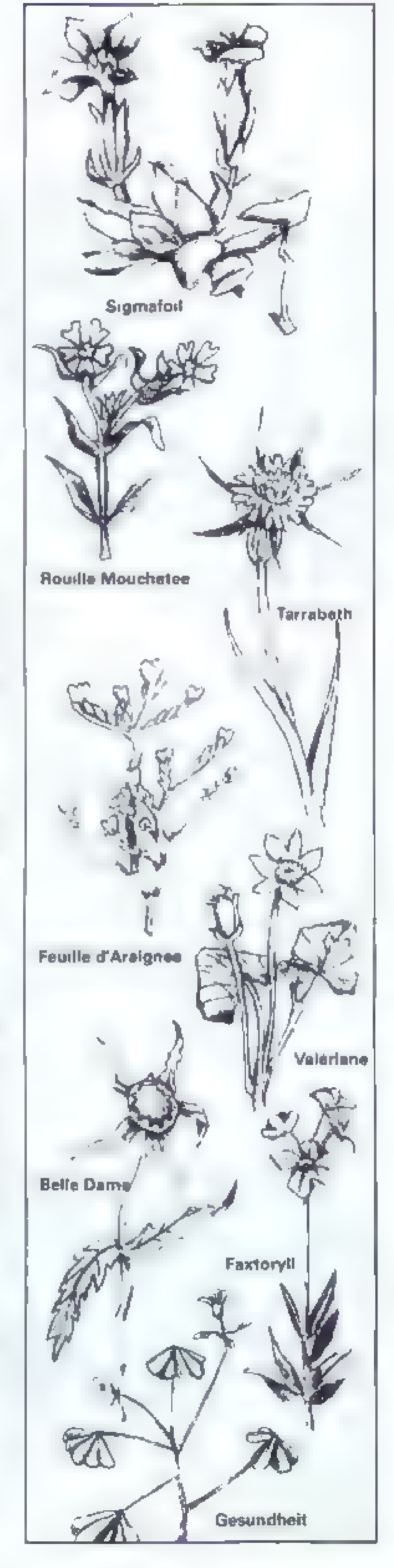
Disponibilité : Fréquente, automne ; forêts de conifères (Reikwald, Drak Wald)
Prix : 15/- ou 5 CO
Methode d'Administration : Application (externe) ou Ingestion (interne)
Preparation : 3 semaines
Dosage : 1 semaine
Competences : *Traumatologie*
Tests : Int (voir ci-dessous)
Effets : Les personnages subissant les effets d'un Coup Critique peuvent être traités afin d'éviter la prolongation de la perte de points de **B** due à l'hémorragie (interne ou externe). Si le personnage qui administre la dose réussit un Test de Int, toute hémorragie cesse immédiatement, ou après 1D4 + 1 round, s'il échoue.

Tarrabeth

Disponibilite : Courante, été ; forêts d'essences diversifiées (Reikwald, Grande Forêt, Drak Wald)
Prix : 10/- ou 5 CO
Methode d'Administration : Application
Preparation : 3 semaines
Dosage : 1 semaine
Competences : *Traumatologie*
Tests : Int
Effets : Les personnages *Gravement* ou *Sérieusement* Blessés (voir **WJRF** page 129) tomberont endormis pendant 24 heures et récupéreront 1 (*Gravement* Blessés) ou 1D3 (*Sérieusement* Blessé) Points de Blessures dès leur réveil. Après cela, ils pourront être traités comme *Légèrement* Blessés (en admettant, toutefois, qu'un personnage *Gravement* Blessé ne souffre pas encore d'une fracture ou autre traumatisme du même genre, sur lesquels la plante n'a pas d'effet.

Valériane

Disponibilité : Fréquente, printemps ; forêts d'essences diversifiées (Reikwald, Grande Forêt, Drak Wald)
Prix : 5/- ou ... CO
Methode d'Administration : Infusion
Preparation : 1 semaine
Dosage : 1 jour
Compétences : *Traumatologie*
Tests : Int
Effets : Restaure 1 point de **B** sur un personnage *Légèrement* Blessé.



Vêtements Typiques de L'Empire



Clercs

Ce n'est qu'au sein des ordres les plus militaires des différentes prêtrises du Vieux Monde que l'on porte l'armure. Même les prêtres d'Ulric et de Myrmidia ne portent des vêtements protecteurs que lorsqu'ils se préparent pour une bataille. La vaste majorité des prêtres portent de simples robes — faites de laine, de lin ou de soie suivant leur statut — ornées des symboles de leurs cultes. De gauche à droite sur l'illustration : un Clerc de Manann tel qu'on peut en rencontrer dans les cités souveraines de Tilée, un membre de l'ordre monastique de Taal, un prêtre voyageur de Verena et une prêtresse de Shallya portant la coiffe des initiées.

Magiciens

Il va sans dire que les magiciens portent l'armure encore moins souvent que les prêtres. La plupart choisissent des vêtements en rapport avec leur tempérament ou leur profession. Les Elfes préfèrent des robes simples, sans ornements (à gauche), que les Illusionnistes choisissent plutôt des [illegible] chatoyantes et multicolores (le second à partir de la gauche). Les Élémentalistes privilégient l'aspect pratique de tenues de voyage assez strictes pendant que les Nécromants et les Démonistes (à droite), lorsqu'ils ne dissimulent pas leur apparence corrompue sous de lourds vêtements, ont un penchant pour les robes élaborées, sombres et ornées de symboles magiques. En fait il y a presque autant de tenues de magiciens que de magiciens.



Guerriers

A l'inverse, les Guerriers auraient plutôt tendance à se sentir à moitié nus lorsqu'ils ne ressentent pas le poids de leurs cottes de mailles ou celui de leurs plaques de métal bien solides. Au pire, ils porteront au moins une veste de cuir renforcée pour supporter les coups légers. C'est particulièrement vrai pour les mercenaires et les autres soldats de profession qui sont représentés ici. Il est évident que leurs tenues ne gardent pas longtemps cet aspect du neuf. Quelques coups encaissés et les plaques sont cabossées, les attaches des mailles sont brisées et le cuir est râpé, troué et a le plus grand besoin de quelques pièces. De gauche à droite : Mercenaire bretonnien en chemise de mailles et jambières de plaques ; garde estalien en armure de plaques complète ; cavalier léger de Tilée en cotte de mailles et pantalon de cuir ; mercenaire stirlandaise de la Légion de Myrmidia en armure de plaques avec bouclier.

Vêtements Typiques de L'Empire



tenues de Ville (classes basses et moyennes)

La tenue de ville normale des hommes consiste en une chemise, un pourpoint de couleur vive, des chausses et des bottes ou des chaussures de cuir. Le pourpoint est fermé par une écharpe ou une ceinture de cuir à laquelle pend une dague ou une petite épée ainsi qu'une bourse de cuir. Les chemises ont parfois des manches bouffantes et de larges cols qui peuvent être brodés ou ornés de dentelle. Les pourpoints peuvent être décorés ou ajourés. Les chapeaux sont de feutre. La tenue féminine est composée d'une lourde jupe portée sur plusieurs épaisseurs de jupons et d'un corsage de dentelle sur une blouse de coton.

En extérieur, un châle ou un gilet vient parfois compléter l'ensemble. Certaines femmes, pour des raisons pratiques, adoptent parfois les tenues masculines, si leur profession et leur style de vie le nécessite.

Forestiers

Les trois impératifs vestimentaires en ce qui concerne la vie au grand air sont : un chapeau à large bord pour se protéger du soleil et de la pluie, un manteau imperméable et une solide paire de bottes. Les chapeaux sont en cuir ou en feutre, les manteaux sont faits de cuir ou d'un solide tissu à l'épreuve de l'eau. Le cuir est le matériau le plus apprécié car, bien que plus cher, il est plus imperméable à l'eau. Les bottes sont en cuir épais. Les couleurs employées sont généralement ternes car le forestier ne se soucie guère de la mode colorée des citadins. Une bordure de fourrure ou de plumes est généralement la seule décoration qu'il se permet. Les forestières choisissent des tenues d'hommes plutôt que les lourdes jupes et l'empilement de jupons portés par la plupart des campagnardes.

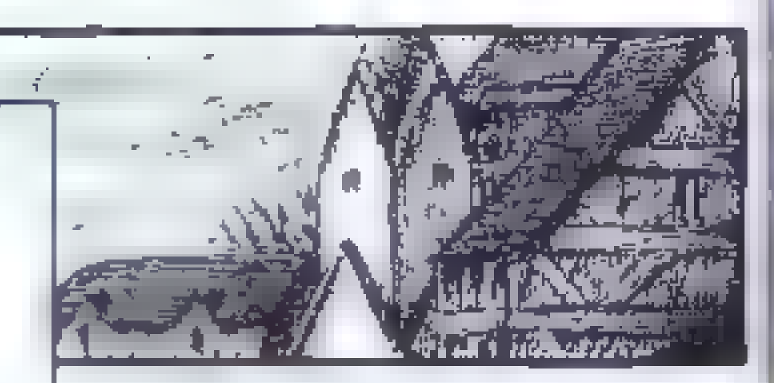


Tenues de Ville (classes supérieures)

Les tenues citadines de la classe supérieure sont similaires à celles des classes sociales plus basses mais elles sont de meilleure fabrication et taillées dans des matières plus coûteuses ; elles subissent des modifications constantes dues aux fluctuations de la mode. Les chemises, blouses et chapeaux sont en soie ou en satin, les pourpoints sont en cuir de veau ou en velours. Les souliers de cuir fin ou de velours sont plus utilisés que les bottes. Les vêtements sont brodés de fils d'or ou d'argent, bordés de fines dentelles et souvent on y remarque des ouvrages de perles ou de petits joyaux. Les boucles, boutons et autres décorations sont en or ou en argent, souvent rehaussés de pierres précieuses. Il n'est pas [illegible] pour une femme de la haute société d'adopter des tenues masculines ; son style de vie s'y prête rarement et la pression sociale l'en découragerait vite.



Erreur Sur La Personne



La Corruption du Chaos

Cette première aventure est destinée à faciliter l'apprentissage du jeu et à planter le décor de la campagne **L'Ennemi Intérieur**.

La campagne commence au moment où les PJ tentent de trouver un moyen de transport vers la capitale impériale, Altdorf, où ils espèrent s'enrôler dans une expédition que monte le Prince de Tassenink. En chemin, ils se trouveront pris dans les filets que le Chaos est lentement en train d'étendre. Cela se produira sous la forme du cadavre d'un cultiste qu'ils découvriront et qui aura des traits identiques à ceux de l'un des aventuriers. Le cadavre aura dans la main, un parchemin qui déclare qu'il est l'héritier d'un domaine situé tout près de Bogenhafen. Il est probable que les aventuriers tenteront de s'approprier l'héritage, le personnage sosie prenant la place du mort. Mais même s'ils ne le font pas, ils se trouveront entraînés dans une étrange succession d'événements. Le corps qu'ils ont découvert est, en effet, celui de Kastor Lieberung, un cultiste de haut rang connu sous le titre de Magister Impedimenta (Maître des Pièges) de la Main Pourpre.

La Main Pourpre

La Main Pourpre est l'un des cultes du Chaos qui existent dans l'Empire. Il est constitué d'adorateurs de Tzeentch qui tentent d'agenouiller L'Empire en infiltrant les positions puissantes. La Main Pourpre a réussi à placer certains de ses membres dans les cultes de Sigmar et d'Ulric et elle travaille actuellement à ramener l'Hérésie Sigmarienne à un stade où les deux factions se sauteront mutuellement à la gorge. Mais ces jours sont encore loin et, à présent, la Main Pourpre doit s'occuper des autres cultes qui affichent leurs propres idées sur la manière de promouvoir le Chaos dans ce centre important qu'est L'Empire.

Kastor Lieberung

Lieberung a été membre de la Main Pourpre pendant la plus grande partie de son existence corrompue et malfaisante. Grâce à ses capacités, il a atteint rapidement une position d'importance moyenne au sein du culte à Nuln, celle de Magister Impedimenta. A ce poste, Lieberung était responsable de l'organisation de rapts d'enfants, préliminaires indispensables aux rites sacrificiels du culte. Lors de la tentative d'enlèvement de la fille d'un marchand, un des cultistes fut pris et forcé aux aveux par la suite. Fort heureusement pour Herr Lieberung, ce complice ne le connaissait que sous son titre. Craignant tout de même pour sa sécurité, Kastor quitta Nuln pour Middenheim où il fut attaché à un autre groupe et continua à poursuivre les buts du culte.

Les autorités de Nuln entreprirent, sans trop y croire, quelques recherches pour connaître la véritable identité du Magister Impedimenta, mais finirent par abandonner les investigations.

Mais il y avait à Nuln des gens qui n'apprécièrent guère que cette affaire ait été close. On mit à prix la tête du mystérieux Magister et de nombreux Chasseurs de primes caressèrent l'espoir d'empocher la prime. Certains d'entre eux s'intéressèrent de trop près aux activités du culte, et ils disparurent. D'autres, perdant espoir de capturer ce qui semblait bien n'être qu'une ombre, s'en furent en quête d'une proie plus facile. Mais l'un des Chasseurs de primes, Adolphus Kuftsos (voir page 48) n'abandonna pas. En parvenant à s'infiltrer au bas de l'échelle hiérarchique de la Main Pourpre, il découvrit que le Magister Impedimenta avait quitté Nuln pour Middenheim.

En suivant sa trace jusqu'à Altdorf, Adolphus contacta Quintus Fassbinder, un Professeur de l'Université. Les recherches de Quintus avaient attiré son attention sur la Main Pourpre et il se montra enthousiaste à l'idée d'aider Adolphus à rechercher Lieberung. Le plan de Quintus consistait à "lever" le Magister en l'attirant à Bogenhafen par le biais d'un faux héritage. Quintus pouvait affirmer, en se basant sur ses sources, que le Magister Impedimenta était un certain Kastor Lieberung, un artisan établi depuis peu à Middenheim. Le plan pouvait être mis en œuvre.

L'Héritage

Une lettre fut adressée à Lieberung, à son ancienne adresse de Nuln. Rapidement, elle fut portée à Middenheim par un cultiste qui la remit au Conseil Interne de la Main Pourpre. Considérant cet héritage comme une aubaine, la Main Pourpre ordonna à Lieberung de se rendre à Bogenhafen pour en prendre possession. Kastor, faisant son entrée dans la noblesse, pourrait poursuivre plus efficacement encore les buts du culte. Kastor se mit en route après avoir reçu comme instruction de contacter la branche altdorfienne du culte qui pourrait lui fournir toute assistance nécessaire.

Le Double

Mais Kastor Lieberung ne parvint jamais à Altdorf. Il fut tué par des mutants qui menèrent une attaque fortuite contre sa carriole. Son cadavre attend d'être découvert par les aventuriers.

Le PJ-sosie va hériter également des problèmes de Lieberung. Adolphus l'attend pour reprendre sa chasse lorsque Kastor arrivera à Altdorf et il est résolu à le capturer ou à le tuer dès qu'il sortira de la ville. Lorsque le culte à Altdorf s'apercevra que Lieberung n'établit pas de contact, les cultistes vont concevoir une certaine méfiance envers lui et considérer qu'il a l'intention de garder l'argent pour lui seul et donc de trahir le culte. Pendant ce temps, Quintus continuera à rechercher le Magister Impedimenta tout comme les gens qui, à Nuln, ont mis sa tête à prix.

L'Aventure

Il ne s'agit pas d'une aventure isolée. Certains des éléments que l'on pourra entrevoir ne seront révélés qu'ultérieurement et, s'ils se fondent dans le décor à certains moments, ils ne manqueront pas de

réapparaître dans d'autres aventures. Vers la fin de ce scénario, les aventuriers auront certainement découvert que Kastor Lieberung n'était pas tout à fait ce qu'il paraissait être et que des gens sont à sa recherche pour le capturer ou le tuer. L'identité de ces gens et la raison de leur acharnement, ceci restera encore assez obscur mais espérons-le, les aventuriers auront pu se sortir de la rencontre avec Adolphus et ils pourront déjà savoir que l'héritage n'était qu'un leurre.

Ombres sur Bogenhafen constitue la seconde partie de la campagne et introduit de nouveaux thèmes dans l'histoire. Une fois que les aventures dans Bogenhafen seront terminées, les aventuriers seront de nouveau attirés dans le mystère de Kastor Lieberung au cours de l'aventure : *Mort sur le Reik*.

Début de l'Aventure

L'aventure commence lorsque les aventuriers tentent de trouver une diligence pour se rendre à Altdorf. Au début de la partie, remettez les feuilles de personnages aux joueurs et assurez-vous que chacun d'eux peut lire le Document n°1 — On Recherche : Aventuriers Courageux. Remettez-leur cette feuille en même temps que le calendrier et le guide du citoyen impérial.

Une copie de l'avis vous est offerte ci-dessous pour référence.


ON RECHERCHE

Aventuriers Courageux

Son Excellence le Prince de la Couronne Hergard von Tasseninck de la Grande Principauté d'Ostland fait savoir qu'il réside actuellement en Altdorf et qu'il souhaite y engager les services d'un groupe d'aventuriers chevronnés.
L'engagement prendra effet dès que possible et pour une durée indéterminée. Les candidats sont avisés qu'il pourra leur être demandé d'entreprendre une mission particulièrement périlleuse dans une région inexplorée des Montagnes Grises. L'objet de la mission est très délicat et la plus haute discrétion est impérative en ce qui concerne sa nature précise.
La rémunération est négociable et dépendra de l'expérience des candidats retenus. Un minimum de 20 Couronnes d'or par personne et par jour est assuré. De plus, des primes généreuses seront accordées lorsque la mission aura été remplie avec succès. Couards, traînards et Nains s'abstenir.

Signé

Scribe personnel de Son Excellence

Il ne restera plus de places à prendre pour cette expédition au moment où les aventuriers arriveront à la résidence du Prince Hergard, mais les PJ ne pourront pas découvrir ce fait avant d'être venus à Altdorf.

Au moment où commence l'aventure, les personnages sont en vue du relais mais ils ne l'ont pas encore atteint. Les PJ ne se sont jamais rencontrés auparavant, c'est donc une parfaite occasion pour que chacun puisse se présenter aux autres. Encouragez vos joueurs à faire ces présentations en incarnant leurs personnages et en se servant des antécédents dont ils disposent sur les feuilles de personnages. Une fois que les présentations sont faites, l'aventure proprement dite peut débuter.

Chevaux

Il est important que les aventuriers n'aient pas de chevaux et qu'ils ne puissent pas s'en procurer avant d'avoir atteint Bogenhafen. Cela ne devrait pas poser véritablement de problème car aucun des aventuriers n'est actuellement en mesure de payer le prix d'un cheval et vous pouvez faire en sorte qu'il soit extrêmement difficile de s'en procurer par d'autres moyens. Si vos joueurs envisagent de se livrer à quelque activité illégale, vous pourrez leur rappeler les risques encourus pour ce genre de vol (voir la Loi dans L'Empire, page 19).

Attribution Expérience

Les points d'expérience suivants devraient être accordés à des moments adéquats de l'aventure — généralement à la fin d'une séance de jeu et lorsque les aventuriers sont dans un endroit sûr.

Points d'Expérience

50-70 points chacun pour une bonne pratique de jeu de rôle dans l'auberge-relais et lors du voyage.

30 points chacun pour la découverte de la lettre d'héritage.

50-70 points chacun pour une bonne pratique de jeu de rôle à Altdorf et lors du voyage fluvial.

50 points chacun pour la victoire sur Adolphus.

Cette attribution de PE est pour tous les membres du groupe, pas seulement ceux qui sont directement impliqués. Ainsi, par exemple, les 30 points accordés pour la découverte de la lettre doivent être attribués à tous les PJ et pas seulement à celui qui a trouvé la lettre.

Auberge-Relais "La Diligence"

Elle est identique à des centaines d'autres répartis sur le territoire de L'Empire. Sa situation exacte n'est pas véritablement importante. Nous l'avons placée au bord d'une route qui relie la ville de Delberz à Altdorf (voir Plan 1) parce que c'est la route suivie par les PJ, que nous vous proposons, mais cela pourrait facilement se trouver n'importe où, pour peu que l'auberge-relais se trouve à 2 jours de voyage de Altdorf. Un plan de l'auberge peut être consulté page 329 de **WJRF** et l'on pourra s'y référer pour toute cette partie de l'aventure.

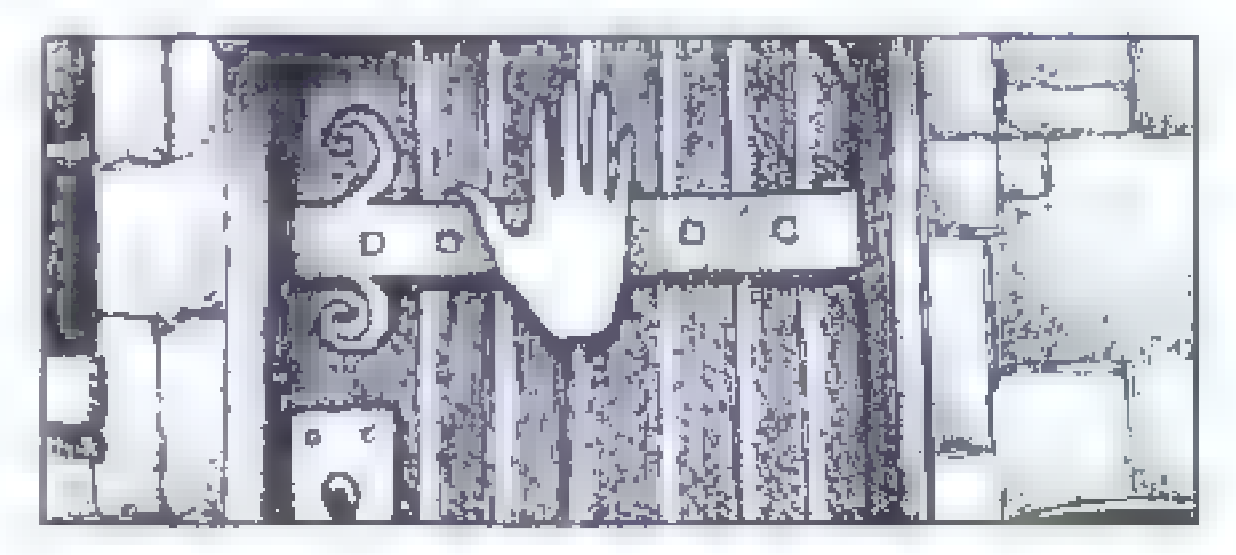
Bien que les personnages soient censés être des habitués des auberges relais, il est possible que les *joueurs* en découvrent une pour la première fois. C'est pourquoi il peut être intéressant de décrire les lieux et leurs habitants lorsque les PJ arrivent.

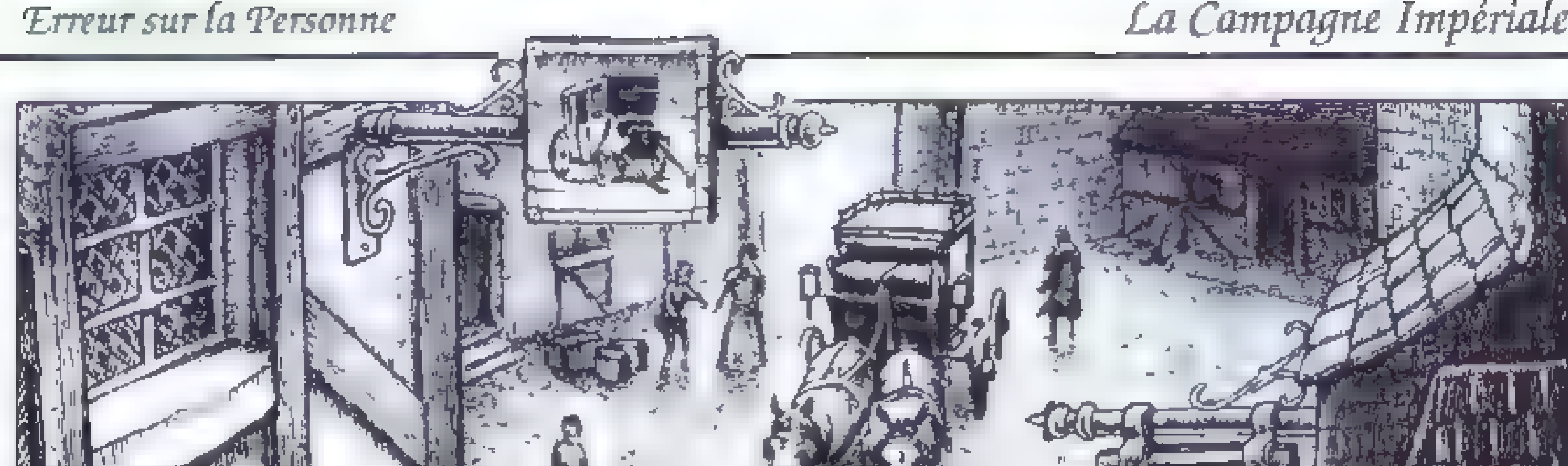
Personnages Non-Joueurs

Les PNJ mineurs de cette auberge (palefreniers, cuisiniers, femmes de chambre, etc.) ne jouent aucun rôle dans cette aventure. Si leurs profils s'avéraient tout de même nécessaires, le MJ pourrait consulter les profils des PNJ secondaires sur la *Feuille de PNJ Standard*. Les PNJ principaux que les aventuriers vont rencontrer dans l'auberge sont détaillés page 38.

Prix

Les prix pratiqués dans cet établissement ne s'éloignent pas trop des standard (voir *Le Guide du Consommateur*, **WJRF** page 293). Les repas coûtent de 2 à 5 pistoles et se composent de soupes, gibiers, rôtis de poulet, de porc ou de boeuf, tartes, légumes, etc. 2 Pistoles correspondent à un simple repas de pain et de fromage alors que pour 5 Pistoles les plats sont succulents et copieux.





Chambres

Des chambres sont disponibles au prix de 30/- par nuit. Elles peuvent accueillir quatre personnes, mais Gustav admet que l'on puisse partager la chambre en plus grand nombre pour 5/- supplémentaires par personne. Toutefois, chaque chambre ne dispose que de deux lits et les hôtes supplémentaires devront dormir à même le sol. Une nuit dans le dortoir commun ne coûte que 3/- ou même 2/- si l'on se dispense de lit.

Quatre des chambres sont occupées par des passagers de la diligence. Dame Isolde partage une chambre avec sa dame de compagnie, Janna, pendant que son Garde du corps, Marie, dort dans la chambre voisine. Philippe, le joueur, et Ernst, l'Estudiant, ont chacun leur chambre, ce qui en laisse deux disponibles pour les PJ, à moins qu'ils ne préfèrent se reposer dans le dortoir avec les deux cochers. Toutes les portes des chambres sont verrouillées, leurs clefs sont détenues par leurs occupants ou par Gustav. Les serrures sont normales (DS 5%).

L'Approche de l'Auberge

On considère que les personnages arrivent à l'auberge en début de soirée. Si vous faites en sorte que vos PJ arrivent plus tôt, assurez-vous d'effectuer les changements nécessaires aux descriptions qui suivent.

Au moment où les aventuriers s'approchent, une diligence est justement en train de sortir par le portail du relais. Elle porte l'emblème des Diligences des Quatre Saisons et se dirige vers Middenheim (ou une autre destination convenant à l'endroit).

La diligence vient de faire réparer l'une de ses roues et le cocher presse le départ afin de rattraper son retard. Dès qu'il a passé le portail, il fouette ses chevaux et la diligence part au galop sur la route. Le conducteur ne s'arrêtera pour personne et si un personnage tente de se mettre en travers de la route, il le repoussera d'un coup de fouet. Si les personnages insistent pour arrêter la diligence, le garde lève son tromblon en leur criant de s'écarter du chemin. Si cela ne les décourage pas, il n'hésitera pas à tirer (**CT** 32 ajustée pour le mouvement du véhicule — **FE** 3).

Le conducteur fera renverser toute personne assez folle pour se mettre sur le trajet des chevaux et, à moins qu'il ne réussisse un Test d'*Initiative* pour plonger hors du danger, le personnage subira une perte de 1D6 + 4 points de **B** (modifiés par la **E** et non par l'armure).

La cour

La cour de l'auberge-relais est très animée quand les aventuriers y pénètrent. L'odeur du fumier frais plane lourdement dans l'air. Deux palefreniers, devant les écuries, s'emploient à bouchonner un équipage de quatre chevaux. De l'auberge elle-même proviennent de délicieuses odeurs de cuisine et des rires joyeux.

La diligence

Près du hangar, au-delà des palefreniers, on peut découvrir une diligence appartenant aux Lignes du Rochet de Altdorf, une petite compagnie qui se bat pour survivre face au monopole grandissant des Diligences des Quatre Saisons. Elle est arrivée le soir même et doit repartir pour Altdorf le lendemain matin. Les passagers et les cochers sont actuellement en train de se détendre à l'auberge.

La diligence semble en bon état mais un examen plus attentif révèlerait qu'elle est très vieille et un peu bancale. Sous sa peinture et son vernis, le bois est quelque peu pourri et très vermoulu.

A l'Intérieur de l'Auberge

Cette section concerne toutes les interactions que les aventuriers vont entreprendre avec les PNJ présents. Pour jouer cela, vous aurez devoir incarner tous les PNJ, ce qui sera assez facile puisque, en principe, ils ne parlent que si on leur adresse la parole au préalable, à l'exception toutefois du propriétaire et du joueur qui prennent l'initiative de la conversation.

Gustav, le propriétaire, est en quelque sorte l'animateur de l'auberge. C'est lui qui va accueillir les PJ. Il est très bavard, s'enquiert de la santé des arrivants, de leur destination, de leurs désirs en matière de chambres, etc. Gustav ne se tait que brièvement pour entendre les réponses et reprend immédiatement son bavardage.

La présence du joueur bretonnien offre deux opportunités : celle d'une partie de carte, et celle d'un combat si les PJ le surprennent en train de tricher.

Les autres PNJ peuvent être introduits selon les besoins, ou au gré du MJ. Ainsi, par exemple, si un PJ demande à un cocher de les conduire à Altdorf, il vous faudra jouer le rôle du cocher. Autrement, vous pouvez toujours attirer l'attention des PJ sur leur façon de boire, de rire ou de chanter.

Les détails des caractéristiques de tous ces PNJ sont fournis en page 38, vous pourrez les développer autant qu'il vous plaira ou selon ce que la situation exigera.

Il est toujours possible que vos joueurs tentent ou fassent quelque chose qui n'est pas prévu ici. Ils pourraient essayer de dévaliser un des PNJ pendant la nuit, ou tenter de se faire engager comme gardes du corps de Dame Isolde, par exemple. Les informations fournies devraient être suffisantes pour vous permettre de résoudre toutes ces situations exceptionnelles avec un minimum d'effort. Pour cela, il vous suffit de faire appel aux règles de jeu afin de traiter les événements et à votre imagination pour décider des réactions des PNJ.

Le Bar

C'est une pièce agréable et claire. Dès qu'ils en ouvrent la porte, les PJ sont assaillis par les odeurs de bonne cuisine et par les rires des deux cochers qui échangent des plaisanteries. De l'autre côté de la salle, ils remarquent le regard glacial d'une jeune femme fort bien vêtue (Dame Isolde von Strudeldorf) qui est installée à une table en compagnie de deux autres femmes. L'une est grande et fortement charpentée (Marie, son garde du corps) alors que l'autre est petite et fine (Janna, sa servante). A une autre table, un jeune homme semble absorbé par la lecture d'un livre (Ernst Heidlemann). Accoudé au bar, un homme à l'élégance affectée (Philippe Destrees) jette un coup d'œil attentif aux nouveaux venus puis se détourne pour fixer de

nouveau le bar. Derrière le comptoir, un serveur plutôt maigre contraste avec l'embonpoint du propriétaire qui est à côté de lui.

Avant que les aventuriers aient pu faire quoi que ce soit d'autre que de saisir cette scène, le propriétaire gras et expansif s'approche d'eux en se dandinant. Son sourire est chaleureux et il les accueille avec son exubérance coutumière.

«Bonsoir ! Soyez les bienvenus à La Diligence. Asseyez-vous, amenez la chaise près du feu, vous serez bien au chaud. Vous voulez à boire, à manger ? Oui ? Oh, bien sûr, à boire d'abord, suis-je bête !»

Quand ils s'asseoient à la table, les PJ ont rapidement conscience d'être observés intensément par Philippe Destrées. Dès qu'il sent qu'ils le remarquent, Philippe se replonge rapidement dans la contemplation de son verre. Les autres voyageurs ne s'intéressent pas aux PJ. Isolde pique délicatement dans son assiette pendant que sa servante a le regard perdu dans le vague. Marie boit son vin d'un air morose. Quant à Ernst Heidlemann, il est totalement absorbé par sa lecture et il étudiera avec avidité pendant toute la soirée.

Les cochers, Gunnar et Hultz, s'appliquent consciencieusement à [illegible] saouler, saisissant l'opportunité de s'amuser avant de reprendre la route le lendemain matin.

Une partie de cartes ?

Philippe Destrées toise les personnages dès qu'ils arrivent et [illegible] qu'ils ne se sentent pas [illegible] regards. S'[illegible] adresse la parole, il se montre sympathique [illegible] peu réservé. Si les aventuriers l'ignorent, il finira par s'approcher de leur table, au bout d'une demi-heure environ, en tentant de s'attirer leurs bonnes grâces. Se tripotant le nez (une fâcheuse habitude qu'il a prise), il proposera de leur offrir un verre.

Après s'être poliment enquis de leurs affaires, Philippe proposera [illegible]e partie de cartes, pour passer le temps. Chaque personnage [illegible] engagé dans la partie lance 1D100, celui qui obtient le plus haut [illegible]re gagne le tour. Philippe accepte toutes les mises mais considère que les enjeux de moins de 10/- sont une perte de temps. [illegible] bérément, il perdra les deux premiers tours (ignorez les résultats de ses jets). Ensuite, il commencera à jouer sérieusement en utilisant sa compétence *Jeu* pour augmenter ses chances de gagner de [illegible]% (la moitié de son score en **Int**). Philippe fera également appel à [illegible] Compétence *Chance* pour altérer en sa faveur le résultat de jets [illegible] des jusqu'à 10%. Il ne pourra le faire que trois fois avant que sa [illegible]ance s'épuise. Il tentera également de faire monter les enjeux, dès [illegible]e cela lui semblera approprié.

Si Philippe ne parvient pas à gagner trois tours d'affilée par des [illegible] yens normaux, il trichera en subtilisant des as ou en les sortant [illegible] sa manche. Cette technique lui permet de doubler son bonus et [illegible] l'amener à 34 %, mais il risque d'être pris. Vous pourrez faire [illegible] érement un Jet d'*Initiative* pour chacun des personnages présents en appliquant un malus de -10. En cas de réussite, le tricheur [illegible] a repéré.

A moins qu'il ne soit surpris en train de tricher, Philippe ira se coucher dès qu'il aura gagné ce que les PJ seront prêts à jouer.

S'il devait être accusé de tricherie, Philippe nierait violemment et [illegible] blerait très en colère à l'idée que l'on puisse ainsi l'accuser. Il [illegible] tera de se tirer d'affaire de cette façon mais, si les choses ne s'arrangent pas au mieux, il en viendra à sortir son pistolet et à faire feu [illegible] le personnage le plus proche avant de s'enfuir dans les escaliers [illegible] direction du toit.

Une Volée de Plomb

[illegible]es personnages qui se lanceront à la poursuite de Philippe dans [illegible] escaliers seront confrontés à un Gustav tout excité et quelque [illegible] désorienté, brandissant son tromblon et leur criant d'arrêter. Il [illegible] sur tout personnage qui continuera de bouger et il se retrouvera au sol, déséquilibré par le recul de son arme. Bien entendu, il présentera des excuses à profusion dès qu'il connaîtra la vérité.

[illegible] haut de l'escalier, Philippe sautera à travers une fenêtre sur le [illegible] des écuries, à une distance de 4 mètres (lancez 1D6 et ôtez son

Rumeurs

Les rumeurs exposées ci-dessous peuvent être saisies par les personnages à [illegible] de l'aventure. Elles n'ont pas été assignées à un PNJ spécifique afin de permettre une plus grande flexibilité du jeu. Parmi les sources de rumeurs évidentes on compte Gustav et [illegible]. Elles sont destinées à fournir aux joueurs des informations sur l'environnement, mais les aventuriers peuvent les obtenir en divers endroits autres qu'à l'auberge. Vous pouvez décider que les PNJ [illegible] ont ces rumeurs comme bon vous semble ou imposer un Test de Commérages auparavant.

Les rumeurs sont des éléments du jeu qui permettent de [illegible] rendre [illegible] aux [illegible] du [illegible] qui existe autour des personnages [illegible] évolue indépendamment des actions qu'ils entreprennent.

[illegible] dans la vie [illegible] les rumeurs ne sont jamais vraies à [illegible] mais [illegible] qu'elles ne sont totalement fausses. Ce sont le plus souvent des exagérations et des déformations de faits [illegible] teinté de superstition [illegible]. [illegible] qui colporte une rumeur y croit [illegible] est donc [illegible] manifeste son [illegible] de la dérision.

1. Le village de Blutroch a été dévasté par une maladie [illegible] qui fait que les gens bourgeonnent de taches [illegible] sur la peau. Il faut se tenir à distance des gens qui ont des taches rouges sur la peau.

2. La route de Altdorf est infestée de bandits. Pas plus tard [illegible] semaine dernière, un cocher a failli être attaqué. Il serait [illegible] l'Empereur [illegible] pauvre [illegible].

3. [illegible]

4. [illegible] et c'est [illegible] entretenir. Il est trop [illegible] pour se [illegible].

5. [illegible] femme de [illegible] de Sigmar [illegible].

6. [illegible] demain.

7. [illegible] dans les bois [illegible] devorés par les Hommes-bêtes [illegible].

8. Le maire de [illegible] avec les [illegible] du Chaos [illegible] du sang humain [illegible] ont entendu le [illegible] sang de [illegible] »

9. [illegible] ont été aperçues dans le ciel vers [illegible] des démons de feu dansant parmi les étoiles.

10. Les [illegible] sont tous corrompus, on ne peut pas [illegible] cette rumeur ne viendra pas de Gustav.

résultat de 4 ; si le résultat est positif, Philippe encaissera ce nombre de points de B blessures.

Si Philippe se trouve acculé, il se retournera et combattra. Il préfèrera *Désarmer* plutôt que de blesser, mais, s'il est attaqué par plus de deux personnages, il portera ses coups pour tuer. Si son score en **B** tombe à 0 ou 1, il se rendra et restituera tout l'argent qu'il aura gagné au jeu.

S'il n'est pas capturé avant, il s'enfuira vers Altdorf sur l'un des chevaux de Gustav. Les personnages tentant de le poursuivre à cheval devront disposer de la Compétence *Equitation*, sinon le fuyard les distancera rapidement.

Bienvenue au Bloc

Ce que les PJ feront de Philippe s'ils le capturent est entièrement de leur ressort. Gustav n'a aucune envie de le garder à l'auberge et il le libérera dès que les aventuriers seront partis. Les PJ pourraient insister pour qu'il soit traduit devant la justice mais cela va leur occasionner de longs délais (1D3 semaines) et de coûteuses plaidoiries (70-100 CO par semaine) à Altdorf pour une affaire qu'ils ne sont pas assurés de gagner. Philippe invoquera la légitime défense et, malheureusement, tout ce que les deux cochers et les passagers ont pu voir, ce sont les aventuriers en train de menacer Philippe. S'il est libéré, Philippe n'aura pas de rancune envers eux ; après tout, ce risque d'être pris fait partie de son activité et il y est habitué. A l'inverse, s'il est reconnu coupable, il sera très en colère et cherchera à se venger des aventuriers à la première occasion. La forme que prendra cette vengeance est laissée à votre discrétion tout comme le moment où elle se produira. Il pourrait engager une bande de brigands pour attaquer les aventuriers, par exemple, ou tenter de les assassiner un par un quand ils sont seuls.

Personnages Non-Joueurs

Gustav Fondleburger — Aubergiste

Gustav est un homme de forte corpulence et extrêmement jovial qui a toujours énormément de choses à dire à tout le monde, que l'on manifeste l'envie de l'écouter ou pas. La plupart de ses conversations montrent son souci de voir ses hôtes bien traités, ou elles tournent autour du temps qu'il fait, de l'état des routes et toutes les autres choses qui peuvent lui passer par la tête. Si on lui en donne l'occasion, il peut parler pendant des heures et il peut être la source d'informations importantes (voir les *Rumeurs* en page 39).

Gustav doit être interprété de façon à ennuyer quelque peu les joueurs mais toujours avec des manières de bon vivant. Il accueillera toutes les commandes de nourriture, de boissons ou de chambres par des bavardages échevelés sur ses sujets préférés. Il n'est pas prompt à se sentir offensé mais il peut se mettre en colère si on le menace physiquement et il ordonnera aux aventuriers de quitter son auberge s'ils ne sont pas capables de se comporter comme des gens civilisés.

Gustav cache un tromblon chargé derrière son comptoir, en cas 'd'urgence'.

Gustav Fondleburger

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	28	42	3	4	5	24	1	29	29	29	29	29	52

Compétences — **Age** 56

Alphabétisation
Arme de spécialisation — Tromblon
Evaluation
Fermentation
Résistance à l'alcool

Possessions

Tromblon (P 24/48/250 , FE 3 , Rch 3)

Schwartzie - mainate

Schwartzie est généralement perché sur une poutre au-dessus du comptoir et on peut l'entendre imiter Gustav bien qu'il ne s'agisse que d'un radotage insensé du genre «bien bienvenue, partez déjà, tellement content de vous voir, vous prenez la route ou vous venez d'arriver, vous boirez bien un p'tit poulet, etc.»

Schwartzie - mainate

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	20	0	0	1	1	25	1	-	2	2	2	2	

Herpin Stiggerwurt — Serveur



Herpin est pratiquement l'opposé de Gustav. Il est grand, mince et taciturne. A moins que l'auberge ne soit véritablement pleine de clients, Herpin reste toujours derrière le bar ou dans la cave et remplit les verres à la demande de Gustav sans jamais servir les tables. Si les PJ demandent à être servis, c'est [illegible] ils seront soumis à ses bavardages sans fin.

Herpin Stiggerwurt

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	35	32	3	3	4	36	1	36	20	20	18	24	25

Compétences — **Age** 28

Fermentation

Gunnar et Hultz — Cochers



Les deux cochers n'ont que très peu de choses à dire aux personnages. Au moment où les PJ arrivent dans l'auberge, ils sont déjà passablement ivres. Bien que la diligence soit déjà presque pleine, ils accepteront de transporter les aventuriers jusqu'au prochain relais (à une quarantaine de kilomètres), où ils pourront trouver une autre diligence pour Altdorf. Ils réclament 7 CO par personnage mais un *Marchandage* bien mené peut faire descendre le prix jusqu'à 2 CO. Ils demanderont un paiement d'avance et s'empresseront de dépenser ce nouvel argent en alcool supplémentaire.

Gunnar/Hultz

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	28	42	3	4	5	24	1	29	29	29	29	29	52

Compétences — **Age** 27 et 32

Arme de spécialisation — Tromblon
Conduite d'attelage
Equitation — Cheval
Musique — Corne
Soins des animaux

Possessions

Corne
Tromblon (P 24/48/250 , FE 3 , Rch 3)
Epée
Chemise de Mailles (1 PA au Tronc)

Dame Isolde von Strudeldorf — Jeune Noble



Isolde est une jeune Dame entêtée et snob. Elle s'habille de vêtements de qualité et possède une grande variété de chapeaux inhabituels et élégants (leurs boîtes occupent une bonne partie du toit de la diligence). Elle n'adressera pas la parole aux PJ, considérant qu'il ne convient pas à sa dignité de [illegible]. Si ce sont eux qui [illegible] elle semble [illegible] contrariée et son garde du corps se fera menaçante. Si on l'approche

dans l'auberge, elle et sa suite se retireront dans leurs chambres.

Durant le voyage en diligence, elle se tiendra assise, serrant l'étui de son luth sur ses genoux. Si les aventuriers insistent pour engager la conversation, elle manifestera une vive opposition et ira jusqu'à les menacer de représailles de la part des membres influents de sa famille à Altdorf.

Tous les Tests de *Sociabilité* impliquant une conversation avec Dame Isolde subissent une pénalité de -20.

Dame Isolde von Strudeldorf

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	36	32	3	3	5	35	1	43	42	30	28	33	28

Compétences — **Age** 21

Alphabétisation
Chance
Charisme
Équitation
Étiquette
Héraldique
Musique — Luth
Sens de la répartie

Possessions

32 Couronnes d'Or

Un coffre dans sa chambre. Le coffre est doté d'une serrure de DS 30 et renferme des vêtements coûteux et des bijoux pour une valeur totale de 250 CO.

La Diligence

Voir **WJRF** page 290 pour les détails au sujet de la diligence.

Janna — Servante



Janna parle très peu et Isolde ne lui laissera jamais l'occasion de discuter avec les PJ.

Si on parvenait malgré tout à lui parler, elle n'aurait rien d'intéressant à dire. Elle a le même Profil que les Serviteurs figurant sur la *Feuille de PNJ Standard*.

Marie — Garde du corps



Marie est une femme d'une taille inhabituellement grande et apparemment musclée. Elle porte des vêtements sombres et ne sourit jamais. Elle est avec la famille von Strudeldorf depuis 15 ans et elle est tout à fait capable d'assumer la charge qui lui a été confiée. Elle parle très peu et ne s'adresse généralement aux gens que pour leur dire : « N'ennuyez pas la Maîtresse ».

Marie

M	CC	CT	F*	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	55	32	6	4	8	45	2	43	42	30	28	33	28

Compétences : — **Age** 33

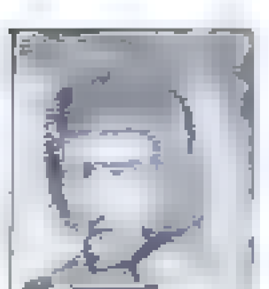
Bagarre
Coups assommants
Coups puissants
Désarmement
*Force accrue**

Possessions

Epée
Veste de Cuir (2 PA tronc et bras)
Coups-de-poing

Ernst Heidlemann - Estudiant en Médecine (Apprenti-sorcier)

Ernst est un Apprenti-sorcier et un membre de bas niveau de la Couronne Rouge — un culte du Chaos dédié à Tzeentch et hostile à la Main Pourpre — (des détails supplémentaires sur la Couronne



Rouge figurent dans *Mort sur le Reik*). Heidlemann se prétend Estudiant en Médecine, en route pour poursuivre ses études à l'Université de Altdorf. En fait, il s'y rend pour remettre des préparations vitales à un Démoniste et pour continuer ses études de Sorcier.

Il répond aux questions de façon très distraite mais tente d'éviter les conversations autant que possible. Ernst devrait apparaître comme un individu sans intérêt qui n'a pas grand chose d'important à dire. Si un personnage l'embête trop, il lui demandera de le laisser tranquille, prétextant qu'il a encore beaucoup à étudier pour passer son examen d'entrée à l'Université.

Si les PJ devaient découvrir la véritable nature de sa mission, il s'évertuera à les éliminer, soit de ses mains, soit avec l'aide d'assassins qu'il engagera.

Ernst Heidlemann

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	30	32	3	2	6	31	1	44	28	33	27	30	29

Compétences — **Age** 22

Alphabétisation
Langue hermétique — Magikane
[illegible] *— Magie mineure*
[illegible] *— Classique*

Sorts

Points de Magie : 7
Malédiction 1 PM
Don des langues 1 PM par Tour

Possessions

Epée
Sac de voyage (voir ci-dessous)
14 CO

Un livre sous une fausse couverture. Le titre : *Les Sangsues et leurs propriétés curatives* apparaît sur la couverture mais il s'agit en fait de *La Vie Secrète des Démons*. Il est rédigé en *Classique* et toute personne qui le lit y gagne une connaissance de base des *Démons Mineurs* tels qu'ils sont décrits dans **WJRF** — *Le Bestiaire*.

Le sac de voyage en cuir de Heidlemann contient son argent, ses effets personnels et les préparations destinées au Démoniste : six fioles de liquides verts bouillonnants, de poudres colorées, etc. Ernst lui-même ne sait pas à quoi elles sont destinées, seulement qu'elles doivent être remises au Docteur Schmidt à l'Université. Ce sont des préparations de *Soulagement de la Paralysie* et de *Restauration de la Force*. Si les PJ devaient se les approprier, ils ne pourraient pas s'en servir et risqueraient même de s'empoisonner. La consommation de n'importe laquelle de ces deux substances a les mêmes effets que celle d'une dose d'*Humanicide* (**WJRF** — *Poisons*, page 84).

Philippe Destrées — Joueur professionnel (ex Sergent Mercenaire)



Philippe est originaire de Parravon, en Bretonnie, et il voyage dans L'Empire depuis maintenant six mois. Auparavant, il était Sergent Mercenaire dans l'armée d'un Duc avant de déserter près de la frontière et de s'introduire dans L'Empire. Il déclare aller à Altdorf pour rencontrer un vieil ami ; en fait, il se contente de parcourir les routes de L'Empire pour exercer son art dans les auberges. Philippe est d'une élégance affectée : il est habillé avec soin, porte des chemises à dentelles, des vestes brodées. Ses cheveux sont longs et bouclés et il arbore un faux grain de beauté sur la joue gauche. En dépit de son apparence précieuse, il est très capable de se défendre et il ne craint pas le danger.

Philippe Destrées

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	48	45	4	3	9	40	2	30	38	34	28	30	24

Compétences : — **Age** : 43

Arme de spécialisation — Pistolet
Bagarre

Chance
Coups assommants
Coups puissants
Désarmement
Equitation — Cheval
Escamotage
Esquive
Jeu
Langage secret — Jargon des Batailles

Possessions
Pistolet (P 8/16/50, FE 3, Rch 2)
Epée
Un paquet de cartes marquées et des as de réserve
Une paire de dés
Une paire de dés pipés
29 CO

Le Voyage

Préparatifs Difficiles

La matin suivant est brumeux et couvert. Les passagers (Dame Isolde, Janna, Marie, Ernst et peut-être Philippe) se rassemblent dans la salle commune de l'auberge vers 8 heures. Le petit déjeuner est servi par Gustav. Les deux cochers ne sont pas encore là (ils sont toujours au lit, récupérant de leur beuverie de la nuit précédente). Vers 9 heures, il devient évident qu'ils ne vont pas se montrer de si tôt. Un coup d'œil à la diligence indique qu'elle n'a pas encore été préparée pour le départ. Eveiller les cochers ne pose pas trop de problèmes mais tenir avec eux une conversation intelligible s'avère beaucoup plus difficile. Ils souffrent d'une monstrueuse gueule de bois et ne peuvent que marmonner des phrases incompréhensibles. Pendant qu'ils préparent la diligence, on peut les voir tituber fréquemment et se tenir la tête en gémissant.

La diligence est enfin prête pour le départ, mais c'est là que se posent de nouveaux problèmes. Elle ne peut accueillir confortablement que six passagers. Isolde refuse tout net de se retrouver serrée dans un véhicule avec des roturiers : «C'est déjà bien assez de voyager en compagnie de la gueusaille sans recevoir leurs coudes et leurs genoux dans la figure.» Les cochers ne sont d'aucune utilité dans cette affaire. Ils sont grimpés à leur place et attendent en se serrant les tempes. Ils n'ont pas l'air impatients de partir.

Les PJ qui acceptent de braver les éléments pourront voyager sur le toit. Aucun des PNJ n'acceptera de le faire. Tenter de s'entasser à l'intérieur du véhicule soulèvera les plus vives protestations de la part de la Dame qui menacera les fautifs de représailles intentées par ses *très* importants parents. Il serait vain de tenter d'obtenir un remboursement de la part des cochers car leur état actuel est dû, en partie, à la dépense de l'argent des aventuriers.

La situation peut être arrangée de plusieurs manières. Une chanson bien choisie par un personnage Ménestrel pourrait gagner les faveurs de la Dame (au prix de la réussite d'un Test de **Soc**) ou l'utilisation d'une Compétence telle que le *Charisme* pourrait aboutir au même résultat. Rappelez-vous toutefois que toute tentative de communication avec la Dame est soumise à une pénalité de -20. S'ils ne parviennent pas à vaincre l'obstination d'Isolde, les personnages qui ne pourront pas s'installer dans l'habitacle seront contraints de voyager sur le toit.

Les PJ pourraient envisager d'attendre à l'auberge le passage de la prochaine diligence, mais Gustav leur apprendra qu'aucune n'est attendue avant deux jours et qu'il risque fort de ne pas y avoir plus de place que dans celle-ci. La précédente était elle aussi complète au point qu'il y avait des voyageurs qui se tenaient sur les côtés.

Dans l'hypothèse, peu probable, où Dame Isolde accepterait que les voyageurs s'entassent dans la diligence, elle finirait bien vite par regretter sa faiblesse et s'empresserait de leur ordonner de descendre. S'ils obéissent, tout ira bien. Dans le cas contraire, Isolde sera d'une humeur massacrante durant tout le voyage et ne leur adressera la parole que pour quelques insultes bien senties.

Bref Intermède

Quand enfin tous les passagers sont prêts, ce sont les cochers qui ne le sont plus. L'un d'eux est parti aux toilettes et y restera pendant 20 minutes, refusant obstinément d'ouvrir la porte pendant tout ce temps. Quant à l'autre, on peut l'entendre ronfler doucement. Si les aventuriers décident de voler la diligence, il faudra d'abord qu'ils se débarrassent des passagers et ils seront par la suite recherchés par les Patrouilleurs ruraux. Ils seront alors plongés dans de GROS ennuis (voir *La Loi dans L'Empire*, page 17).

Le Voyage Commence

Enfin, les cochers sont prêts à partir et ils lancent les chevaux à une allure très modérée — environ 3 km à l'heure ! Si on leur demande d'accélérer le pas, ils ne refusent pas de fouetter leurs chevaux mais très vite l'allure retombe. À cette vitesse, il est évident que la diligence n'atteindra pas la prochaine auberge avant la nuit.

Si un PJ veut prendre les rênes, les cochers ne s'y opposent pas et, tout au contraire, ils saisissent l'occasion de s'emmitoufler pour dormir encore un peu. Avec un aventurier aux commandes, la diligence peut être lancée à plus vive allure et tout se passe bien pendant une heure. Mais, à ce moment, une roue se détache et va rouler en bas d'une colline pendant que la diligence bascule de l'autre côté. Il y a 25 % de risque que la diligence se retourne causant 1 Coup de **F3** (modifié seulement par l'Endurance) à tous les personnages concernés. Les PJ qui pourraient se trouver sur le toit auront la possibilité d'échapper à ce sort s'ils obtiennent la réussite d'un Test d'*Initiative*.

Si ce Test échoue, ils subiront 1 Coup de **F2**. Il faudra un total de 12 points de *Force* conjugués (quatre personnages avec chacun une **F** de 3, par exemple) pour redresser la diligence et 10 minutes pour remonter la roue.

La Pluie Tombe

La diligence est remise en marche et il commence à pleuvoir 20 minutes plus tard. L'averse qui se produit a tôt fait de tremper les personnages qui voyagent sur le toit. Isolde s'oppose véhémentement à ce que des roturiers tout mouillés s'installent dans la diligence. Son garde du corps fera tout son possible pour faire respecter ce souhait. La tentative consistant à entrer dans la diligence pendant qu'elle roule nécessite un Test d'*Initiative* pour se glisser sur le côté, puis un Test de *Force* pour tirer la portière. Si le premier test échoue, le personnage tombe sur la route où il subit un Coup de **F3** mais le cocher arrêtera l'attelage si cela se produit.

Il est possible de tenter plusieurs fois d'ouvrir la portière mais chaque tentative permettra à Marie de porter un Coup (de pied) de **F5** sur le personnage tentant d'ouvrir, lequel sera soumis à un Test de *Force* pour éviter la chute sur la route. Si l'ouverture de portière est réussie, on considérera que le personnage se trouve dès lors à l'intérieur de la voiture et un combat normal pourra avoir lieu, bien que dans un espace très réduit. Tous les PNJ feront leur possible pour repousser l'intrus hors de l'habitacle. Si l'on tente de se battre à l'intérieur de la diligence avec autre chose que les poings ou une dague, la **CC** subira une pénalité de -20. Le combat se terminera lorsque tous les PJ qui le veulent se seront entassés dans la voiture (il n'y aura alors plus de place pour se battre) ou encore lorsqu'ils se seront résignés à aller s'asseoir sous la pluie.

Le Carrefour de la route d'Altdorf

Après 2 heures environ, la pluie cesse et quelques minutes plus tard, la diligence arrive au carrefour de la route principale qui va de Altdorf à Middenheim. Un panneau indique clairement que Altdorf est à 72 kilomètres. Il y a une auberge-relais au carrefour : elle appartient à la compagnie des Quatre Saisons. La diligence qu'ont empruntée les aventuriers ne s'y arrête pas et continue son chemin.

Si les PJ insistaient pour descendre à cet endroit, ils devraient attendre deux heures pour voir passer la prochaine diligence qui elle aussi est pleine et ne s'arrête pas. La suivante n'arrive qu'au bout de quatre autres heures ; elle a encore de la place sur le toit et le voyage dans ces conditions leur coûtera 3 CO par personne.

L'Embuscade

Une bande de mutants à moitié morts de faim (voir [illegible] dans *L'Empire* — page 50) est récemment arrivée dans la région, plus que jamais en quête de nourriture. Elle est menée par Knud Cralinx, un ancien voleur de bétail qui a, depuis peu, commencé à montrer des Marques du Chaos, sous la forme d'écailles qui se forment sur sa peau. Knud et ses congénères ont tendu une embuscade à une diligence des Quatre Saisons qui se dirigeait vers Altdorf et ils sont en train d'effectuer un véritable travail de boucherie sur les occupants. Au cours de cette rencontre, les aventuriers vont découvrir le corps de Kastor Lieberung et se trouver irrémédiablement pris dans les filets d'une machination du Chaos visant à détruire L'Empire (voir page 34). L'un des aventuriers (de préférence Kristen ou un Escroc/voleur si vous n'utilisez pas les personnages tout prêts) va aussi rencontrer une vieille connaissance qui a subi l'atroce mutation du Chaos. Une manière de rappeler que le Chaos est omniprésent [illegible].

Du Sang sur la Piste (Plan 2)

Cet événement se produit environ deux heures après le passage au carrefour. A la sortie d'un virage de la route, les passagers sont assaillis par une vision d'horreur. Une silhouette humaine, dos à la route, est penchée sur le cadavre d'un cocher des Quatre Saisons. La forme se retourne et les aventuriers, horrifiés, découvrent une main humaine, tranchée, qui pend de la bouche dégoûtante de la créature. Cette dernière est visiblement humaine mais d'une apparence répugnante. Sa peau pend en lambeaux sur son visage, sur ses mains et une mucosité verte coule de ses yeux. Crachant la main tranchée qu'elle avait dans la bouche, elle se rue sur la diligence pour en [illegible] et tuer de sa dague ensanglantée.

Kristen, ou tout autre PJ que vous avez choisi, est en état de choc car ce mutant n'est autre que Rolf Hurtsis, un autre voleur originaire de Delberz (ou la ville natale du PJ) et ancien ami. Remettez au joueur le Document n°2 (une copie de ce document vous est fournie [illegible]).

Le visage de la créature qui se précipite sur vous avec une lueur démente dans les yeux vous semble étrangement familier. Soudain vous le reconnaissez : il s'agit de Rolf Hurtsis de Delberz, un de vos vieux compagnons de [illegible]. Mais [illegible] s'écoule de sa bouche béante.

Il y a un an, Rolf a commencé à souffrir d'une [illegible] affection de la peau [illegible] et à se conduire de façon bizarre. Pour dissimuler sa maladie de plus en plus grave, il [illegible] se déplacer la tête sous un sac. Mais cette pratique attirait [illegible] de la Garde et [illegible] [illegible] été en prison. La dernière fois que vous avez entendu parler de Rolf, [illegible] il y a six mois, lorsqu'il s'est évadé de prison et a fui la ville.

Rolf subit une mutation du Chaos qui le fait ressembler à un homme pourrissant [illegible] la peau (voir page 53) et qui cause la *Peur*. Tous ceux qui sont [illegible] sure de voir Rolf sont soumis à un Test de *Sang-froid* et [illegible] ent, ils seront incapables de faire autre chose que parer. Les personnages qui auront raté le Test de *Sang-froid* pourront le tenter à nouveau à chaque round.

Rolf, maintenant, n'est guère plus qu'un animal sa[illegible] attaque de la diligence sans aucun [illegible] le véhicule et bondi[illegible] a cadavre [illegible] comestible et succulente. Il faudra le tuer pour l'arrêter. Il ignore les effets des Coups Critiques qui tendraient à le faire *Fuir*. S'il se trouve désarmé, il continuera de combattre avec ses mains ou sa tête (pénalité de -20 à la **CC** et -2 aux dommages).

Rolf Hurtsis

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Co	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	32	25	2	2	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Au moment où Rolf se précipite sur la diligence, les chevaux [illegible] quent et ruent, mordant leurs rênes pour les couper. Hultz qui tenait les rênes est projeté au sol derrière les chevaux. Gurnar s'évertue à tirer le frein pour empêcher le véhicule de se fracasser sur [illegible]. Il parvient à l'arrêter mais il se fige de terreur en voyant Rolf bondir vers lui. Il appartient aux aventuriers de le sauver. S'ils n'entreprennent rien, Gurnar sera attaqué par Rolf et le cocher se a bien incapable de se défendre avant le round suivant.

Les passagers ne feront rien s'ils ne sont pas directement menacés. S[illegible] Philippe est encore dans la diligence, lui seul viendra en aide aux aventuriers et pour cela il utilisera son épée plutôt que son pistolet [illegible] craint de toucher l'un des adversaires de Rolf.

En examinant le cadavre du cocher à la main tranchée, les aventuriers s'apercevront qu'il a été tué par un carreau d'arbalète dans la gorge. Il porte toujours sa chemise de mailles à manches (qui convient à une taille humaine). Les traces de sa diligence continuent sur la route, s'éloignant de cet endroit.

Hurlements dans le Vent

Pendant que les aventuriers se demandent ce qu'ils pourraient bien faire ensuite, un cri bestial résonne dans l'air, venant d'un endroit situé un peu plus loin dans le virage. Ils entendent également des craquements qui proviennent du sous-bois. Quelque chose se dirige vers eux à toute vitesse. La tension est telle à ce moment, qu'ils pourraient tout aussi bien tirer sur la silhouette qui débouche des frondaisons. Il s'agit de Hultz qui court vers la diligence en criant. Ne tirez pas, c'est moi, Hultz !». Si un aventurier trop impétueux tire sur lui, il est possible qu'il le tue car Hultz n'a plus que 2 points de **B** [illegible] ordre et ses [illegible] dans les arbres.

[illegible] qu'on, les ave[illegible] plusieurs pro[illegible] Le premier [illegible] se sont échappés et [illegible] loin. Les aventuriers devraient être [illegible] origine des cris. S'ils n'y vont pas de leur propre [illegible] ne sorte le leur ordonnera. En aucun cas il ne [illegible] son entourage ne quitte [illegible] les environs immédiats de la diligence. Les cochers [illegible] ils sont [illegible] [illegible] neront volontaires pour aller rechercher les chevaux [illegible] facile de les persuader d'attendre un peu pour le faire. Ils [illegible] ront pas de l'endroit d'où proviennent les cris. Ernst [illegible] haitera rester en retrait [illegible] affirme avoir une profonde [illegible].

Visite au Champ de Massacre

Qu'ils aient suivi la route, ou qu'ils se soient glissés dans les bois, les aventuriers seront témoins d'une scène horrible. Une [illegible] est [illegible] en travers de la route. Deux de ses chevaux tentent désespérément de se libérer pendant qu'une créature au corps [illegible] la tête incroyablement petite s'acharne à les charcuter à coups de hache. Un humain à tête de chien est accroupi près de la diligence et hurle. Le sang gicle d'une blessure qu'il a reçue au bras pendant qu'un autre mutant à la tête pointue tente de lui mettre un bandage. Un autre, aux pieds fourchus, est en train de festoyer sur le cadavre d'un enfant. Un homme à la peau couverte d'écailles [illegible] train d'inspecter les corps épars. Il porte une arbalète chargée.

Les aventuriers ont pris les mutants par surprise et ces derniers ne [illegible] remarqueront pas avant l'attaque. Les PJ pourront envoyer deux



volées de projectiles avant que les mutants réagissent. A ce moment, les dégénérés se lanceront à l'attaque, Knud restant à l'arrière et tirant des carreaux d'arbalète sur les aventuriers.

Dès qu'un mutant aura été tué, les autres s'enfuiront. Il sera possible de suivre leurs traces sur 800 m environ, après quoi elles disparaîtront et aucune recherche ne permettra de les retrouver. Si les PJ s'aventurent dans la forêt, essayez de faire ressentir aux joueurs le malaise que leurs personnages ressentent en leur décrivant les étranges bruissements qu'ils perçoivent dans le sous-bois, et les formes indistinctes qu'ils entrevoient à la limite de leur champ de vision. Pour le moment, les aventuriers n'ont rien à craindre, mais ils ne le savent pas.

Les Mutants

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	-	3	3	*	30	1	29	29	29	29	25	10

* A l'exception de Knud, les mutants ont été blessés lors du combat précédent. Il leur reste les Points de **B** et les armes suivantes :
- Tête d'épingle : **B** 3, armé d'une hache ; sujet à la *Stupidité* (voir **WJRF** page 71).
- Pieds fourchus : **B** 2, armé d'une lance.
- Tête pointue : **B** 4, armé d'une épée.
- Tête de chien : blessure critique. Il mourra dans deux Rounds ; une épée est posée à côté de lui.

Knud

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	38	3	3	6	33	1	29	34	33	32	35	20

Knud est armé d'une arbalète (P 32/64/300 ; FE 4 ; Rch 1) et d'une épée. Sa peau écailleuse lui confère 1 PA sur le tronc, les bras et la tête.

Les cadavres sont ceux d'un cocher, d'une jeune enfant et de ses parents (artisans tous deux), d'un Initié de Sigmar et d'un manouvrier. Le cocher porte encore sa chemise de mailles à manches et son tromblon, avec ses projectiles, gît à côté de lui. Les autres cadavres n'ont plus le moindre objet de valeur. Knud a tout ramassé. Si Knud a été tué, on pourra trouver sur lui 43 CO, une bague d'une valeur de 40 CO, et un médaillon d'argent (8 CO) contenant une miniature représentant l'un des artisans qui ont été tués.

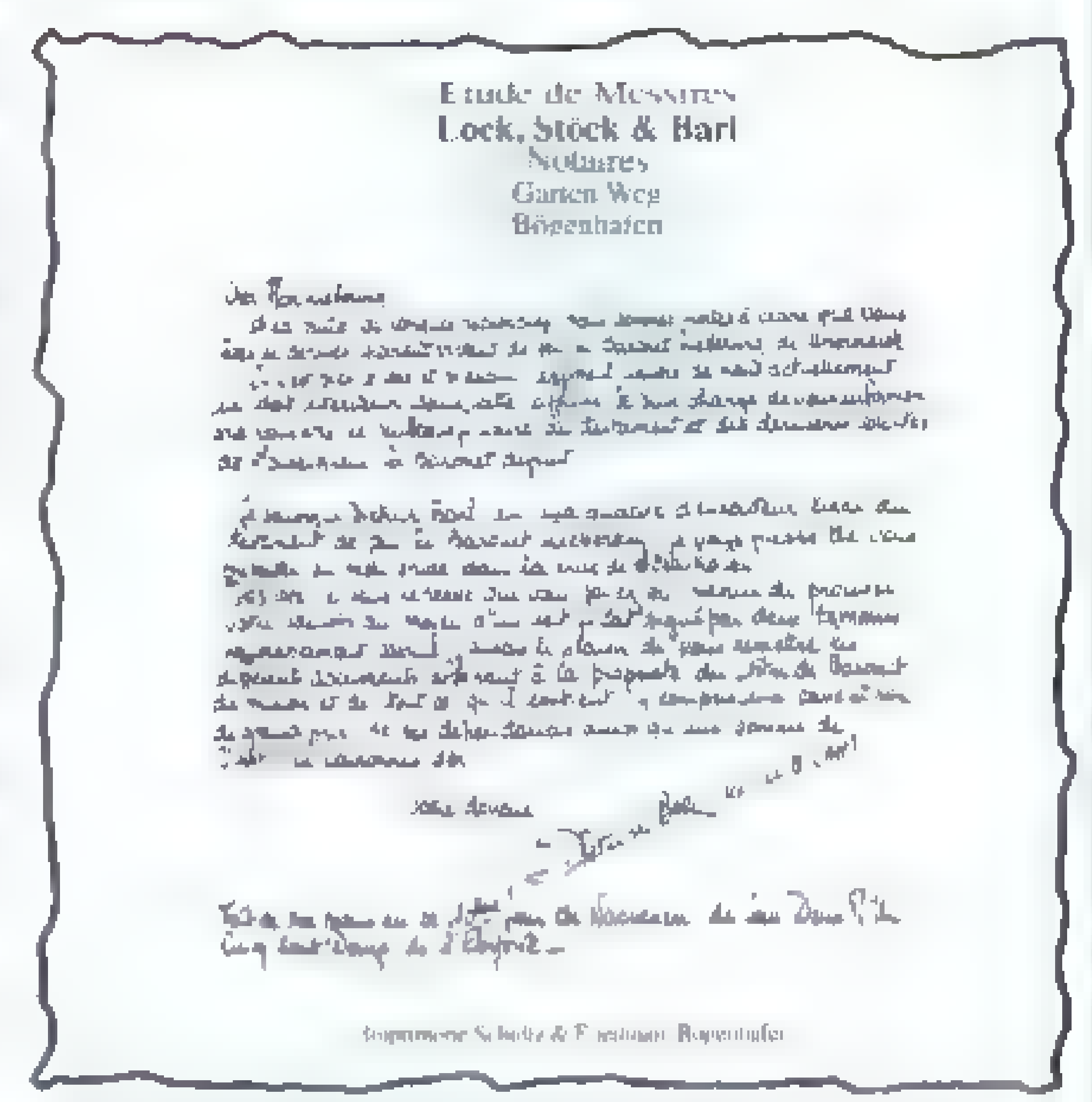
Le Sosie

Les aventuriers jetant un regard sur la scène du massacre remarqueront le corps d'un homme recroquevillé dans les broussailles. Il est vital qu'ils observent ce corps, assurez-vous qu'ils ne le négligent pas. Il a reçu deux carreaux d'arbalète dans le dos, ses vêtements sont ceux d'un citadin, peut-être un artisan.

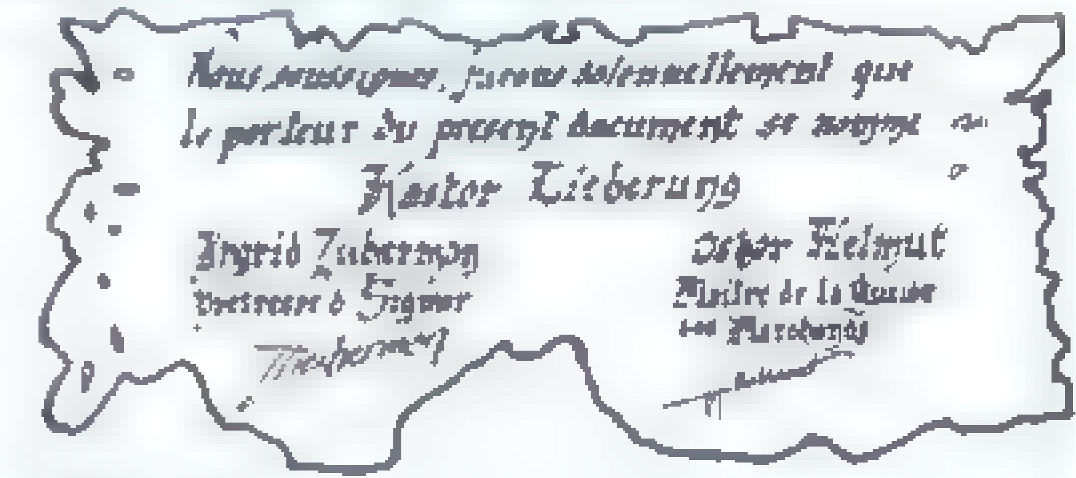
Le cadavre est celui d'un certain Kastor Lieberung habitant Middenheim (c'est un membre du culte de la Main Pourpre — voir détails page 34) qui se rendait à Bogenhafen pour prendre possession d'un héritage. Lorsque la diligence a été attaquée, il a été pris de panique et a tenté de s'enfuir. Sa course a été arrêtée par deux des carreaux d'arbalète de Knud.

Lorsqu'ils retourneront le corps, les aventuriers recevront un choc. Il s'agit du sosie de l'un d'entre eux. Lequel ? cela reste de votre ressort, mais il doit s'agir d'un personnage humain. L'idéal serait que celui que vous choisirez soit le plus susceptible d'envisager de prendre la place de son sosie afin de s'approprier l'héritage (bien qu'il ne soit pas totalement indispensable qu'il le fasse).

Sortant à moitié de la poche de sa veste, on ne peut manquer de remarquer un parchemin taché de sang. Il s'agit de la lettre annonçant l'héritage (Document n° 3) qui est reproduite ici pour vous permettre de vous y référer. Des taches de sang cachent certains détails. A la lecture de ce parchemin, les aventuriers seraient très avisés de prendre la direction de Bogenhafen pour réclamer cet héritage.


Etude de Messires
Lock, Stöck & Barl
Notaires
Garten Weg
Bögenhafen

Dans une autre poche, il y a une seconde lettre exempte de taches (Document n°4) qui est reproduite ci-dessous.


Nous soussignés, jurons solennellement que le porteur du present document se nomme
Kastor Lieberung
Ingrid Zuberman
Prêtresse de Sigmar
Oskar Helmut
Maître de la Guilde des Marchands

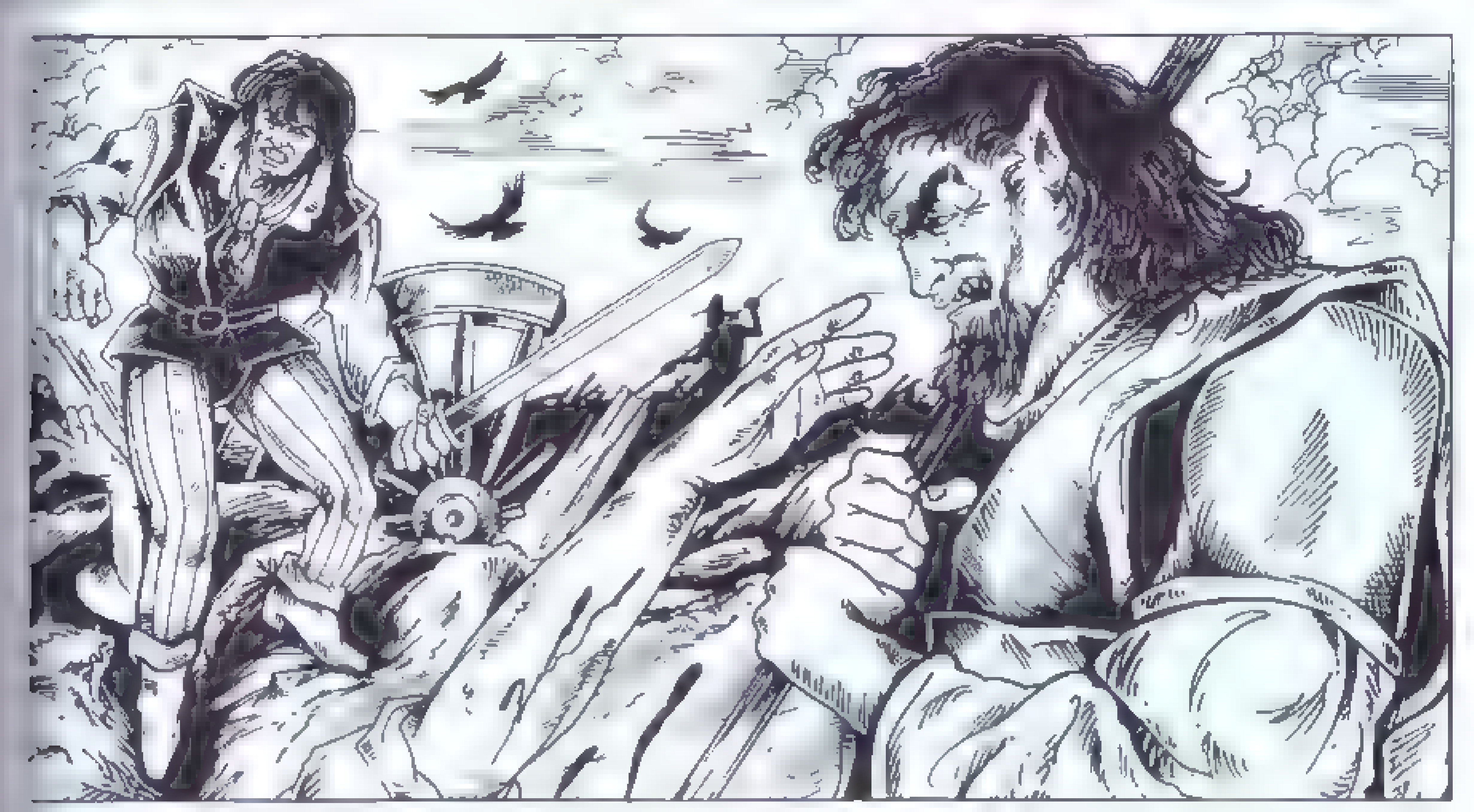
La Patrouille

Quand les aventuriers ont pu prendre le temps d'inspecter l'endroit, il ne se passe que quelques instants avant qu'ils puissent remarquer l'arrivée d'un groupe de cavaliers, venant d'Altdorf et se dirigeant vers eux. Ce sont cinq Patrouilleurs ruraux menés par Magnus Ahrecht (voir leurs Profils dans la *Feuille de PNJ Standard* à la rubrique *Patrouilleurs ruraux*). Ils montrent une certaine méfiance face aux aventuriers et restent sur leurs gardes. Ils exigent de savoir ce qui s'est passé et examinent la scène d'un œil soupçonneux. Si les aventuriers prennent la peine de leur expliquer tout ce qu'ils savent au sujet des mutants et qu'ils restent polis, les Patrouilleurs ne les ennuieront pas. Mais si les PJ se montraient insultants, les Patrouilleurs les arrêteraient et les emmèneraient jusqu'au prochain relais pour un interrogatoire plus approfondi.

Avant de quitter l'endroit, les Patrouilleurs entassent les corps dans la diligence, y attellent une partie de leurs chevaux et l'emmènent vers le prochain relais où ils inhumeront les cadavres.

Le Voyage Continue

Les chevaux de la diligence empruntée par les PJ sont dans une clairière située assez près dans les bois. Si les personnages qui les approchent ne disposent pas des Compétences *Equitation — Cheval*, *Soin des animaux* ou *Emprise sur les animaux*, les chevaux renâcleront et ne se laisseront pas approcher facilement. Il faudra que le(s) personnage(s) obtienne la réussite d'un Test d'*Initiative* pour pouvoir les approcher d'assez près pour saisir les restes de rênes qu'ils portent encore et maîtriser ces animaux nerveux. Les chevaux, dès lors, ne causeront plus d'ennuis. Si les aventuriers ont été arrêtés, la diligence repartira grâce aux soins de ses cochers ou



[illegible] le reste du voyage se déroule [illegible] véhicules et [illegible]

L'Auberge des Sept Rayons

L'Auberge des Sept Rayons est d'une construction similaire à celle de l'auberge de la Diligence. Elle est plus fréquentée, trois diligences y sont actuellement arrêtées pour la nuit. Ce sera une étape tranquille, à moins que les aventuriers ne souhaitent interagir avec la clientèle, mais aucun client n'est particulièrement intéressant. Toutefois, si les PJ avaient besoin des services d'un Chi[illegible], ils en trouveraient un parmi les clients, prêt à les aider moyennant 4 [illegible] par personnage soigné. Les rumeurs qui sont mentionnées à la page 37 peuvent être colportées par les clients de cette auberge si les PJ engagent la conversation. À part cela, la soirée et la nuit peu[illegible] semblable à celui de la veille.

À l'auberge, Dame Isolde, Ilona et Marie abandonnent la diligence pour poursuivre leur voyage dans l'une de celles de la Compagnie des Quatre Saisons qui part vers la capitale dès le matin. Si les PJ veulent également changer de diligence, ils en trouveront une au[illegible]

En vue de Altdorf

[illegible] te, ou une caravane de bohémiens.

Altdorf — Plan n° 3

[illegible] mais ils n'assistent que rarement aux conférences. Cette absence aux cours aurait tendance plutôt à soulager [illegible]

[illegible] cette taille, tous les services sont accessibles, et [illegible] les produits, il suffit parfois d'y mettre le prix. [illegible] définir la disponibilité d'un produit à Altdorf, [illegible] de la disponibilité que vous trouverez [illegible] **WJRF** page 292) et, pour les [illegible] du prix normal, vous pourrez [illegible] la disponibilité de un degré (un objet *inhabituel* par [illegible]

À l'Aventure dans Altdorf

La carte schéma[illegible] de Altdorf qui vous est fournie indique les [illegible] détails de la ville, il serait préférable d'inciter vos PJ à suivre la filière de Bogenhafen aussi rapidement que possible, [illegible] pour l'instant, dans les aventures à Altdorf.

Arrivée à Altdorf

Juste après la tombée de la nuit, la diligence arrive sur la Königsplatz (la Place du Roi) qui surplombe le fleuve. Un certain nombre de rabatteurs des différentes auberges se précipitent sur les [illegible]

Descendant de la diligence, les aventuriers sont assaillis par des [illegible] Angelino ! La meilleure auberge de la ville !», «Venez à l'au[illegible] tent de prendre en charge les bagages des voyageurs et d'entraîner [illegible] les voleurs se sont glissés [illegible] bagages et à se perdre [illegible] des bagages des PJ [illegible] (bien entendu



[illegible] une fois que le bad[illegible] sera [illegible] qu'ils en [illegible] le voleur se [illegible]

LE PRINCE VON TASSENINCK

[illegible] Prince von Tasseninck. Le Prince vit dans un imposant bâtiment [illegible] pourra les renseigner. S'ils expliquent le motif de [illegible]

Bienvenue à Altdorf, Herr Lieberung !

[illegible] de la table car le geste devient [illegible] mesure qu'il se fait plus [illegible] perturbés par le pers[illegible] la réponse attendue [illegible] est [illegible] improbable que les PJ [illegible]

Les deux hommes sont en fait des membres du culte au courant [illegible] de Kastor. Ils ont reçu l'ordre de prendre contact avec [illegible] de la branche Altdorf[illegible] physique de [illegible] jamais rencontré. Pour se faire [illegible] l'oreille gauche [illegible] devrait froncer [illegible] dans ses cheveux [illegible] de la réponse [illegible] geste de [illegible]

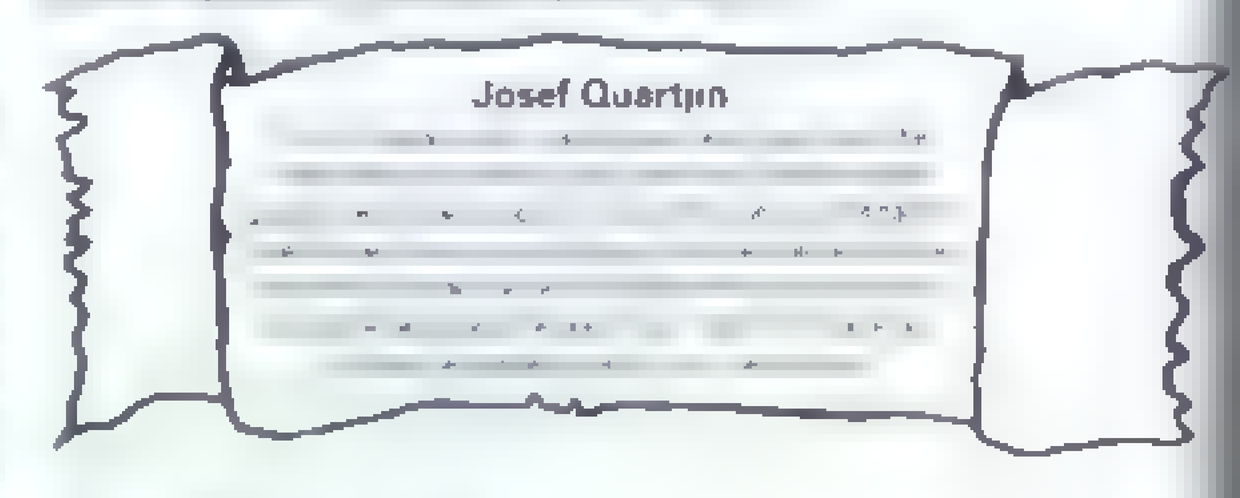
[illegible] les deux hommes montrent une expression [illegible] ment et ils s'en vont rapidement [illegible] dans [illegible] pas possib[illegible] dense). L'homme est [illegible] (voir *La Corruption du* [illegible]) que les PJ voient Adolphus à ce [illegible] aient, ou non, par[illegible] aux [illegible] afin de voir arriver Kastor [illegible] en tentant de prendre contact [illegible] des pratiques du [illegible] en page 45 [illegible] il est improbable que vous [illegible]

Un Vieil Ami

[illegible] quand cette rencontre se produira [illegible] soit en soirée ou en fin d'après-[illegible] ont exprimé l'intention de faire des achats [illegible] d'abord courir les boutiques. S'ils ont suivi le [illegible] vous pourrez mettre en scène la rencontre [illegible] le lendemain de leurs achats. Il est pos[illegible] que Josef soit présent sur la [illegible] la rencontre des cultistes.

[illegible] donc un batelier qui est un vieil ami de Johan. [illegible] Johan a déjà été tué [illegible] sera néces-saire d'introduire Josef d'une autre façon. Pratiquement, il importe [illegible] aient une totale confiance en Josef et qu'ils soient persuadés qu'il ne [illegible]

[illegible] pour le Document n° 5 [illegible]



Josef Quartjin — Batelier



[illegible] grand et musclé dont la barbe impressionnante descend en dessous de son ventre proéminent. Il est d'un tempérament jovial et appré-[illegible] la bonne compagnie.

JOSEF QUARTJIN

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	8	12	1	23	[illegible]	30	41	24	38

Compétences

[illegible]

Age 40 ans

...

Possessions :

...

Cagoule en cuir (0/1 PA sur la tête)

Bateau Fluvial : Le Berebeli

Le bateau de Josef, le Berebeli, est un bateau fluvial standard identique à ceux que l'on rencontre le plus souvent sur les cours d'eau de l'Empire (voir **WJRF** page 290 et *Plan n° 5*). Le Berebeli ...e aussi l'équipage de Josef : Wolmar et Gilda ainsi que leur ...e, Elsa. Cela fait deux ans que Wolmar et Gilda travaillent pour Josef et ils ont accordé toute leur loyauté au batelier qui, un jour, les repêcha dans le fleuve après le naufrage de leur embarcation. Si leurs profils sont nécessaires, utilisez le standard des Bateliers dans la *Feuille de PNJ Standard*.

Les PJ devraient être encouragés à accompagner Josef. Il pourra leur servir de guide et constituera un appui solide dans la métropole grouillante qu'est Altdorf, animation à laquelle les PJ ne sont pas habitués. S'ils ne veulent pas se joindre à Josef, il leur faudra trouver un autre moyen de se trouver un emploi sur un bateau au départ d'Altdorf (voir *Voyage à Weißbruck*, page 47).

Josef monte et descend le Reik depuis 20 ans, sa joie est grande d'avoir retrouvé son vieux copain et il suggère immédiatement de ...er le sac dans une taverne pour écluser une ou deux bouteilles de vin. Certains aventuriers pourraient objecter que ça ne ferait pas beaucoup de vin par personne mais, dans ce cas, il préciserait sa pensée : il entendait bien une ou deux bouteilles par personne ! ... dessus, il prend le bras de son ami et emmène la petite troupe le long du fleuve. Il est heureux de rencontrer les amis de son ami et impatient d'entendre les nouvelles qu'ils ont à raconter.

Si on l'interroge au sujet de l'étrange comportement des deux hommes sur la place, il répondra : « Vous savez, sur le fleuve, on s'dit souvent que les gens des villes ont pas toujours l'gouvernail bien droit. Moi ça ne m'étonne pas, à vivre toujours entre quatre murs et les pieds au sec. »

Josef a en tête quelques rumeurs qu'il pourra dévoiler dans la conversation tout au long de la soirée.

Rumeurs

- Tous les nobles sont dingues, le Chaos les a tous atteints.

- Il s'est passé de drôles de choses à l'Université. C'est plein de Démonistes et de Nécromants qui tripatouillent dans des choses qu'ils feraient mieux de laisser tranquilles. Josef, en fait, ne sait pas ce qui se passe exactement, mais il colporte des nouvelles sensationnelles comme, par exemple, des histoires de silhouettes étrangement cachées sous de lourdes robes qui hanteraient les couloirs, tard dans la nuit, accompagnées par des chants fantastiques et des hurlements.

- Des mutations peuvent apparaître tard dans la vie. Un batelier qui avait navigué sur le fleuve pendant 20 ans a commencé à voir sa peau devenir huileuse et jaunâtre, et ses yeux protubérants. Il est mort maintenant, ses compagnons l'ont jeté à l'eau.

La Taverne Du "Batelier" — Plan n° 4

Josef conduit les aventuriers jusqu'au fleuve. Il y a toutes sortes de bateaux amarrés le long des berges, depuis des voiliers aux grands mâts, jusqu'aux chalands et péniches habitables. La Taverne du Batelier n'est que l'un des nombreux établissements du même genre qui s'alignent le long des quais. C'est un endroit gai, un peu délabré mais engageant. A l'intérieur, on découvre que les clients sont essentiellement des gens qui vivent du fleuve. Ils sont bateliers, pour la plupart, mais on remarque aussi quelques marins. ... cordiale et sympathique, les boissons et la nourriture sont à des prix raisonnables et de bonne qualité. Josef commande des bouteilles de vin, une par personne (il a visiblement l'intention de fêter les retrouvailles) et dirige tout le monde vers une table où ils pourront les déguster.

Personne n'accorde un intérêt particulier aux aventuriers et le début de soirée se passe agréablement. Josef fait état de quelques rumeurs dont il a connaissance et explique qu'il recherche un peu de main-d'œuvre pour aller jusqu'à Bogenhafen. Il compte y vendre du vin de Reikland lors de la foire qui va avoir lieu : le Schaffenfest. Il a d'ailleurs une affiche avec lui (remettez aux joueurs le Document n° 6). Josef serait prêt à payer 10/- par jour pour quatre travailleurs et il accepterait de transporter les autres gratuitement. Il compte partir le lendemain et peut proposer aux aventuriers de passer la nuit sur son bateau et de partir dès demain matin par le canal de Weißbruck (voir *Plan n° 1*).



L'Homme en Noir

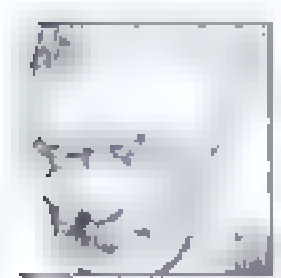
A un moment donné, alors que les PJ sont en train de se détendre dans la taverne, la porte s'ouvre brutalement et un personnage entre dans la taverne d'un pas nonchalant. Il est grand, décharné, son visage aux traits aquilins est barré d'une cicatrice profonde sur la joue gauche. Tous les clients de la taverne se tournent vers lui et le dévisagent et il répond à ces regards avec un sourire sarcastique. Cet homme est Max Ernst, le Spadassin.

Pendant qu'il se dirige vers le bar, la lumière tamisée de la taverne se reflète faiblement sur le cuir noir de ses vêtements. Certains clients sursautent visiblement quand il passe près de leurs tables. Ernst commande une bouteille d'alcool au propriétaire et jette une poignée de pièces d'or sur le comptoir. Ensuite, il se dirige vers une table située dans un coin de la salle. Les clients attablés se

précipitent pour le libérer [illegible]

[illegible] un regard [illegible] pour aller [illegible]

Max Ernst — Spadassin



[illegible] pas [illegible] rester hors de son chemin. Josef a entendu parler de [illegible] le décrire comme "un assassin brutal et sans cœur".

Max Ernst

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	42	23	4	3	8	45	2	24	26	34	50	30	2[illegible]

Competences : **Age** [illegible] ans
Désarmement
[illegible]
Équitation — Cheval
Bagarre
Coups puissants
Coups précis
Coups assommants
Possessions
50 CO
Armure de cuir noir (0/1 PA partout sauf à la tête)
Rapière

«A la tienne, Mon Brave !»

[illegible] alors recours à la violence aurait attiré aux gardes du corps [illegible]

[illegible] capables de maîtriser [illegible] pour attaquer Max [illegible] D'une voix sèche [illegible] pas ça [illegible] Pendant ce temps, Max [illegible]

...continuera à aiguillonner les personnages jusqu'à ce qu'ils ...ssent physiquement ou que vous considériez que la scène a ...é assez longtemps. Dans le premier cas, il attaquera pour ...armer ou pour *Assommer* — s'il s'agit d'un combat dans les ...es. S'il se retrouve avec plusieurs adversaires, il fera un com...entaire disant qu'« il faut bien plusieurs idiots de village pour tra... avec lui » et il commencera à se battre sérieusement. Il fera appel ...es compétences *Coups puissants* et *Coups précis* pour mettre fin ... combat rapidement. Il ne cherche pas véritablement à tuer mais il ...ésitera pas à le faire s'il est trop dépassé par le nombre de ses ...versaires. Les nobles pas plus que leurs gardes du corps ne lui ...èteront main forte : ils trouvent cette affaire très amusante.

...près le combat, ou si le combat est évité, les nobles quitteront la ...erne et se dirigeront vers un autre établissement. Quiconque vou...t les suivre devra d'abord traiter avec les quatre gardes.

Dans la taverne, les aventuriers seront traités en héros s'ils sont ...venus à battre Max, ou sincèrement plaints pour leur malchance ...s ont été battus. Max ne reste pas dans les alentours ; s'il a été ...é, son cadavre sera jeté dans le fleuve par les gens de la taverne.

Des projectiles dans la Nuit

...n quittant la taverne, Josef emmène les aventuriers vers son ...eau. En cours de route, les PJ prennent conscience d'être suivis. ...t personnage doté de la Compétence *Sixième Sens* en sera averti ...s tôt, mais tous, par la suite, entendront distinctement des bruits ...pas derrière eux. Les aventuriers sont suivis par les deux cultistes ...la place qui, eux-mêmes, sont suivis par Adolphus Kuftsos. Ce... ...ide n'est pas destiné à impliquer directement les PJ. Adolphus a ...de de tuer les deux cultistes afin d'effrayer les aventuriers qu'il ...nsidère actuellement comme trop puissants pour lui.

...dolphus est sur la piste de Kastor Lieberung, ou plutôt de celui ...croit être Lieberung car il ignore que le Magister Impedimenta a ... tué et il suit donc son sosie. Adolphus connaît les rapports entre ...stor et le culte et ... profite de ... occasion qui lui est donnée de se ...barrasser de deux des cultistes.

...est probable que les aventuriers réagiront contre la filature dont ...font l'objet et qu'ils mettront sur pied un plan qui visera soit à res... ...en attente, soit à se poster dans un recoin pour surprendre les ...rsuivants, soit à semer ces derniers.

S'ils les attendent ou s'ils se contentent de les surveiller, ils auront ...possibilité de voir leurs deux suiveurs tomber soudainement. Un ...ier carreau d'arbalète se plante dans le dos du premier et, alors ...'il se retourne pour évaluer le danger, le second en reçoit un, lui ..., qui lui transperce la gorge. Les cultistes meurent instantané...ent. Les deux carreaux ont été tirés par Adolphus qui peut ...anquillement s'enfoncer dans la nuit. Si les aventuriers veulent le ...rsuivre en utilisant la Compétence *Pistage*, ils devraient pouvoir ...e sa piste pendant quelques minutes, puis ils la perdront. Il est ...ntiel que les PJ ne parviennent pas à le rattraper à ce moment ...l'aventure.

S'ils tentent de semer leurs poursuivants dans les allées, les PJ ...ront aucun mal à réussir mais, lorsqu'ils arriveront au Bergboot, ils ...trouveront les cadavres sur le pont, tous deux tués par des car... ...x d'arbalète.

En fouillant les corps, les PJ pourront découvrir deux dagues, 10 ... et 18/- Il n'y a sur eux aucun moyen de les identifier, à part un ...t tatouage sur la poitrine représentant une main de couleur ...ore. Les PJ ne pourront repérer ces tatouages qu'au prix d'une ...erche approfondie assez déplaisante car les deux hommes ne ...quaient pas l'hygiène parfaitement.

Meurtre nocturne

...près avoir quitté la taverne du Batelier, les deux aristocrates ...ient continué leur périple dans les tavernes, s'attirant la colère de ...mbreuses personnes jusqu'à ce qu'un combat vicieux se soit ...anché. Leurs gardes du corps s'enfuirent et l'un des nobles fut ... Dès le matin, les alentours du fleuve sont en effervescence.

Josef finit par apprendre que la garde recherche les PJ. A moins que ceux-ci ne se sentent d'une humeur à faire des sottises, ils comprendront vite qu'il est souhaitable pour eux de prendre la route pour Bogenhafen le plus vite possible.

Quand ils reviendront par la suite à Altdorf, ils apprendront que les vrais coupables ont été démasqués et que l'affaire est close. Mais, jusque-là, il serait bon de les inciter à quitter la capitale aussi vite que possible pour éviter un procès rapide et une exécution probable.

Le Voyage vers Weißbruck

Le voyage vers Bogenhafen passe par le canal de Weißbruck et ensuite par la rivière Bogen, jusqu'à la ville. Josef dirige son bateau vers les grandes écluses qui marquent l'entrée du canal. Là, il acquitte le droit de passage de 5 CO et la barge entre dans les eaux du canal.

Le canal de Weißbruck

Le canal a été creusé en 2462 pour transporter le charbon et le fer des mines jusqu'à Delfgruber. Il mesure huit mètres de large et dispose de nombreux appontements-refuges sur toute sa longueur. Il est la propriété de la famille Gruber de Weißbruck qui l'exploite en exigeant un droit de passage pour son utilisation. Les taxes sont prélevées à Altdorf ou à Weißbruck. Il n'y a pas d'autre point de péage sur toute la longueur du canal.

Bonjour les Voyageurs

Au premier matin de leur voyage, les aventuriers voient une Patrouille rurale qui les suit sur le chemin de halage venant de Altdorf. Les Patrouilleurs se rendent à l'écluse qui se trouve plus loin afin d'avertir au sujet d'une bande de brigands qui se trouverait dans les environs. Ils ne sont pas à la recherche des PJ, mais ces derniers l'ignorent. La Patrouille se place au niveau de la barge et trotte à la même vitesse qu'elle. Le chef de Patrouille est d'humeur causante ce matin et il est prêt à bavarder avec toute personne qu'il apercevra sur le pont, l'informant que des brigands ont été signalés dans les environs et qu'un jeune noble ainsi que deux artisans ont été tués cette nuit en ville. Les Patrouilleurs ne suspectent absolument pas les occupants du bateau et au bout d'un moment, ils continuent leur chemin à plus vive allure.

Cette rencontre est destinée à rendre les PJ un peu nerveux et à les inciter à se cacher ou à tenter de baratiner les Patrouilleurs. Josef, en cas de besoin, conseillera d'éviter la violence car elle ne peut mener qu'à des problèmes encore plus graves, tant pour les aventuriers que pour lui-même. Si les PJ devaient tout de même attaquer les Patrouilleurs, ceux-ci se défendraient et feraient retraite vers Altdorf pour y chercher des renforts si les choses devaient tourner à leur désavantage. Dès lors les PJ seraient recherchés par les Patrouilleurs ruraux, dans tout le Reikland (voir *La Loi dans L'Empire* page 19).

A Weißbruck

Le voyage sur le canal prend environ trois jours et devrait se passer sans encombre, à moins que vous n'en décidiez autrement. A la nuit, le bateau peut s'amarrer près de l'une des auberges des écluses et les personnages pourront s'y détendre loin de toutes recherches et de tous problèmes.

Weißbruck — Plan n° 6

Weißbruck est un village de 272 habitants. Il appartient, et il est dirigé, par la famille Gruber. Il n'était qu'un tout petit village mais, avec l'ouverture des mines avoisinantes et la mise en service du canal, il a connu une expansion rapide. C'est maintenant une étape importante sur la route de Bogenhafen. Des entrepôts sont alignés le long du canal et sur les berges de la rivière ; ils abritent du charbon et du minerai de fer, de la laine et du vin de Bogenhafen ainsi que toutes sortes de marchandises de Altdorf.

Arrivée à Weißbruck

L'entrée de Weißbruck se fait par l'écluse. Comme le Berebeli a déjà acquitté sa taxe, il est simplement soumis à la formalité de passage de l'écluse et les éclusiers le laissent accéder à la rivière Bogen. Il y a de nombreuses barges amarrées le long des quais. Les aventuriers devraient arriver là vers le début de la soirée.

Comme ils se préparent à amarrer le bateau, les aventuriers peuvent remarquer un personnage aux vêtements maculés par le voyage et qui se tient dans l'ombre, dans l'encadrement de la porte de l'Or Noir (A), une auberge proche. Il s'agit de Adolphus qui a suivi les personnages à leur sortie de Altdorf et les a précédés en chevauchant jusqu'à Weißbruck. Vous pouvez dire à vos joueurs qu'il s'agit de l'homme robuste qu'ils ont vu sur la Königsplatz lorsqu'ils sont arrivés à Altdorf, et aussi qu'ils peuvent remarquer que cet homme porte une arbalète accrochée dans le dos. Il est évident que l'homme les observe. S'ils font mine de s'approcher de lui, il se retourne et rentre dans l'auberge. Si les PJ l'y suivent, ils ne pourront le découvrir nulle part à l'intérieur de l'établissement : il s'est enfui par la porte de derrière. Pour obtenir des informations de la part des occupants de l'auberge, il leur faudra avoir recours aux *Commérages* ou à la *Corruption*; en ce qui concerne la corruption, traitez les occupants de l'auberge comme ayant un score de 33 en **FM**. En cas de réussite, le personnage apprendra qu'il s'agit d'un Chasseur de primes qui est arrivé à Weißbruck tard dans la nuit dernière. Il dépend de vous de définir si les PJ peuvent ou non apprendre où Adolphus est descendu. Cela dépend de la façon dont vous voudrez diriger cette partie de l'aventure (voir *Le Chasseur Chassé* plus loin).

Adolphus n'a pas l'intention de rencontrer les aventuriers immédiatement : il a recruté un groupe d'hommes de main locaux et compte attaquer sa proie de nuit, par surprise. Ayant vu Adolphus, nos héros ont plusieurs possibilités : le rechercher, pousser jusqu'à Bogenhafen ou simplement poursuivre leurs projets comme prévu.

La section qui suit est divisée en deux parties. La première traite des événements qui se produisent si les PJ recherchent Adolphus, et la seconde décrit ce qui doit se passer si les plans du chasseur de primes arrivent à leur terme.

1. Le Chasseur Chassé.

Adolphus est descendu à l'auberge de la Trompette (B). Les aventuriers peuvent obtenir cette information en interrogeant les aubergistes à son sujet. La plupart des habitants du village sont au courant de son arrivée et ils peuvent fournir une piste aux aventuriers si ceux-ci réussissent un Test de *Commérages*, de *Charisme* ou de *Corruption*, par exemple. Sur un très mauvais résultat à l'un de ces tests, vous pouvez décider que la personne contactée réagit très mal, qu'elle insulte le PJ ou même qu'elle l'attaque. Si un combat doit se produire, utilisez le profil d'Homme de main qui se trouve dans la *Feuille de PNJ Standard*.

Suivant le temps de jeu que vous voulez accorder à cette recherche, vous pouvez faire en sorte que les PJ obtiennent l'information immédiatement ou bien qu'ils soient obligés de suivre la trace d'Adolphus dans une seconde auberge. Dans le premier cas, ils s'entendront dire que le chasseur de primes est installé à l'auberge de La Trompette ; dans le second, on leur dira qu'il a été vu se dirigeant vers l'Homme Heureux (C). En allant se renseigner à l'Homme Heureux, ils devront une fois encore se lancer dans quelques interactions avec les occupants de l'auberge avant qu'on leur indique l'auberge de La Trompette.

L'Auberge de La Trompette — Plan 4

Si les aventuriers se rendent là directement en sortant de l'Or Noir où ils ont entrevu Adolphus pour la première fois, ils pourront découvrir le chasseur de primes en train de converser avec trois hommes (les trois hommes de main) au bar de l'auberge. Les PJ ne pourront pas savoir ce qui se dit sauf s'ils font appel à *Acuité auditive* ou à *Lecture sur les lèvres*. Un personnage pourra aussi se glisser furtivement jusqu'à la salle en réussissant un Test de *Discrétion* auquel cas il pourra entendre la conversation sans se faire remarquer. Si ce test échoue, vous devrez définir ce que Adolphus et les hommes de main entreprennent, suivant les actions du personnage. Ils cesseront certainement leur conversation mais n'useront de violence que s'ils sont attaqués. Ils se contenteront de regarder le personnage, prêts à se défendre mais attendant qu'il fasse le premier geste.

S'ils parviennent à surprendre la conversation, les aventuriers apprendront que Adolphus était en train de donner des instructions à l'un des hommes, lui ordonnant de surveiller le bateau des aventuriers et de les suivre s'ils bougent. Si le bateau devait quitter le village, il devrait en faire part à Adolphus immédiatement. Dès qu'il a reçu ses instructions, l'homme part prendre position le long de la berge, là d'où il peut garder un œil sur le bateau sans être trop visible. Les deux autres hommes quittent Adolphus 5 minutes plus tard après avoir reçu pour instructions de revenir ici même plus tard dans la soirée. Ceci fait, les deux hommes se dirigent vers une autre taverne où ils se mettent à boire pendant les deux heures qui suivent.

Si Adolphus sait que les aventuriers ont découvert où il se trouve, il quitte l'auberge par une porte de service et s'installe dans une autre. Les PJ pourront le suivre s'ils surveillent l'auberge et réussissent à se servir des compétences applicables. Adolphus tentera de tuer tout personnage seul qu'il remarquera en train de le suivre, mais il évitera de se battre s'ils sont deux ou plus. Il est parfaitement capable de semer des poursuivants dans les allées de Weißbruck (Réussite automatique).

Adolphus Kuftsos — Chasseur de Primes



Cela fait six ans que Adolphus Kuftsos a rejoint la profession de Chasseur de primes et, pendant cette période, il a arrêté ou tué un grand nombre de criminels. C'est un chasseur déterminé et, lorsqu'il est sur la piste de sa proie, il utilise tous les moyens pour l'amener devant la justice ou pour lui fournir une fin rapide. Il suit sa victime inlassablement et, contrairement à beaucoup de ses collègues, il ne connaît pas le repos tant qu'il n'a pas réussi. Il a suivi la piste de Kastor Lieberung, ou plutôt de celui qu'il croit être Kastor Lieberung, de Altdorf à Weißbruck où il compte l'affronter. Il va tenter de le capturer ou de le tuer ainsi que quiconque se mettra en travers de son chemin.

Adolphus est de taille moyenne mais d'une solide corpulence. Il a une large cicatrice autour du cou, souvenir d'un jour où il faillit être lynché à mort par un groupe de bandits. Cet accident a également endommagé sa gorge et il éprouve maintenant de grandes difficultés à respirer normalement. De là sa voix asthmatique et son débit lent qui produisent un effet sinistre sur ses interlocuteurs.

Adolphus Kuftsos

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	38	58*	4	3	8	45	1	35	29	30	47	34	27

Compétences :
*Adresse au tir**
Coups puissants
Déplacement silencieux — Rural
Déplacement silencieux — Urbain
[illegible]
[illegible]

Possessions :
Arbalète avec 50 carreaux (P 32/64/300, FE 4, Rch 1)
Épée
Chemise de mailles à manches (1 PA sur le tronc et les bras)
Corde de 20 mètres
3 paires de menottes en acier avec les clefs
Cheval de monte

Les Trois Hommes de Main

Bengt, Gurt et Willie, les trois hommes de main engagés par Adolphus, effectuent à l'occasion divers travaux sur le port en tant que manœuvriers. Ils ne sont pas particulièrement brillants ni loyaux. S'ils sont pris par les aventuriers, ils peuvent facilement être convaincus de révéler les plans d'Adolphus. Dans tout combat où se trouve engagé Adolphus et l'un d'entre eux, il vous faudra effectuer un Test

de *Commandement* pour Adolphus dans le cas où l'un de ses hommes de main serait blessé. En cas d'[illegible] blessés en [illegible] sinon il resterait.

Bengt, Gurt, Willie

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	28	-3	3/4*	6	32	1	32	22	23	32	28	29	29

Compétences :
Escalade
Résistance à l'alcool
— deux d'entre eux disposent de *Résistance accrue*

Possessions :
Epée
Veste de cuir (0/1 PA sur le tronc et les bras)
Gibecière contenant un déjeuner
Gourde de thé
1-6 CO chacun

2. Le Plan d'Adolphus

Cette nuit, pendant que la barge est amarrée, Adolphus prévoit de l'attaquer. Si les aventuriers ont décidé de partir le plus vite possible vers Bögenhafen, il les suivra et mènera son attaque à un moment favorable durant la nuit.

Si le bateau est laissé sans surveillance, Adolphus et ses hommes y entreront et attendront le retour des PJ. Ils les attaqueront alors avec l'avantage de la surprise ce qui leur laissera un round de combat avant que les aventuriers puissent riposter.

La Fumée dans les Yeux

Si les PJ sont restés sur le bateau et qu'ils n'ont pas prévu de garde, Adolphus et ses hommes se glisseront furtivement à bord et s'il y a du feu dans la cheminée, ils boucheront le conduit dans le but d'enfumer les personnages qui se trouvent à l'intérieur. Sinon, ils lâcheront des chiffons à terre imbibés d'huile dans la cheminée de manière à enfumer les occupants. Quelle qu'en soit la source, les personnages ainsi plongés dans la fumée devront obtenir la réussite d'un Test d'*Endurance* à chaque round ou ils subiront une pénalité de -10 en **CC**, **CT**, **I** et **Dex** et -1 en **F** et **E**. Ces pénalités seront éliminées toutes ensembles au rythme de 1 ou 10 points par round ces qu'ils se retrouveront à l'air frais.

Ainsi, par exemple, un personnage qui aurait raté deux Tests d'*Endurance* aura complètement récupéré dès qu'il aura passé deux rounds au grand air.

Les personnages qui tenteront d'ouvrir les hublots pour avoir de l'air seront accueillis par un jet d'huile enflammée que les hommes de main [illegible] lanceront [illegible] suite pour que ce soit le lanceur qui s'asperge d'huile et, dans ce cas, il y a encore 50 % de risques qu'elle soit encore en flammes. De même les PJ qui recevront un jet d'huile par une ouverture ont 50 % de chances qu'elle s'éteigne et ils ont toujours la possibilité de l'esquiver en réussissant un Test d'*Initiative*. L'huile enflammée cause 2D4 points de **B** par Round (voir **WJRF** page 80).

Les personnages qui s'aventureront sur le pont seront attaqués par Adolphus et ses hommes de main.

Si les aventuriers ont placé un garde sur le pont, Adolphus l'attaquera avec son arbalète, en tirant depuis une position embusquée pendant que ses hommes déboucheront d'une autre direction, transportant les pots d'huile. Le plan d'attaque sera le même : enfumer la barge et assaillir les occupants lorsqu'ils sortiront, handicapés par la fumée.

Extinction du Feu

Pendant que les aventuriers seront aux prises avec Adolphus et ses hommes, Josef, Wolmar et Gilda tenteront d'éteindre le feu ou d'écarter le bateau. Le largage des amarres prend normalement 20 rounds mais ce délai peut être considérablement raccourci en tranchant les cordages. L'amarre a 6 points de **B** avec une résistance de 4. Josef, Wolmar et Gilda devraient pouvoir éteindre le feu assez rapidement et le bateau restera relativement intact. Tous les dommages causés à la barge pendant le combat pourront



[illegible] le lendemain grâce à la Compétence [illegible] que possède Josef.

Adolphus ne se rendra pas et il est essentiel qu'il soit tué pendant [illegible] — **WJRF** [illegible] suffit qu'il reçoive un coup mortel. Quelle que soit la façon dont ils portent leurs attaques, il est d'une importance vitale que les PJ ne puissent pas discuter avec Adolphus.

Lorsqu'ils fouilleront le corps du Chasseur de primes, les PJ découvriront sur lui une lettre signée E.F. conseillant à Adolphus de chercher Kastor Lieberung. Remettez aux joueurs le Document n°7 dont une copie est imprimée ici.

Le dessin ressemble beaucoup au PJ qui est le sosie de Lieberung. Il n'y a pas d'indications sur l'origine de la lettre.

A l'attention personnelle de Herr Adolphus Kutzer
aux Neuf Étoiles - Route de Middenheim - Altdorf

Cher Herr Kutzer

[illegible]

Je suis maintenant en mesure de confirmer tous vos soupçons. [illegible] je me suis livré à quelques recherches et je suis maintenant [illegible] utilise actuellement le nom de Kastor Lieberung.

En accord avec nos plans, Herr Lieberung devrait se rendre [illegible] au début du mois de Jahrdrung.

[illegible]

Je suis, cher Monsieur, à votre disposition.

E.F.

Vers Bögenhafen

Après cette escapade, les aventuriers devraient être motivés à se rendre à Bögenhafen où ils vont plonger dans la seconde aventure de la série : *Ombres sur Bögenhafen*. Josef veut toujours vendre son vin et tirer profit de cette transaction. Les aventuriers devraient être assez intéressés par l'héritage pour faire le voyage. S'ils manifestaient une trop grande réticence à poursuivre leur route, il se peut que vous ayez besoin de les pousser un petit peu à le faire. Vous pourriez simplement leur indiquer que Bögenhafen est une ville beaucoup plus sûre pour des gens qui sont suspectés de meurtre et vous pourriez même les laisser apprendre qu'une Patrouille rurale est arrivée à Weißbruck et qu'elle les recherche.

Le voyage pour Bögenhafen prend 4 jours et il se passe sans aucun fait marquant. Les tragiques événements qui vont avoir lieu dans la ville sont décrits dans *Ombres sur Bögenhafen*.

Les Mutants dans L'Empire

Lorsque les Portails Polaires des Anciens Slanns s'effondrèrent et que le Chaos déferla sur le monde, il corrompit l'humanité en lui conférant un esprit vibrant et un désir profond de changement et de progrès. Bien que la plus grande partie de l'espèce ait tiré profit de cet aspect du Chaos, certains en furent corrompus tant mentalement que physiquement et ainsi naquirent de nouvelles races de créatures — les Hommes-Bêtes et d'autres, plus odieuses encore. Malgré tout, il faut reconnaître que la vaste majorité demeura humaine d'une façon tout à fait identifiable et qu'elle prospéra. Les Hommes-Bêtes furent rejetés ou tués et L'Empire se développa. Mais l'influence du Chaos n'a jamais vraiment quitté l'Humanité et chaque année de nouvelles mutations apparaissent au sein de la race humaine.

Dans les cités comme dans les villages, des enfants naissent parfois avec des mutations qui les placent en marge de l'humanité. Lorsqu'elles sont trop graves, l'enfant ne peut survivre après sa naissance ; certains êtres affichent des aberrations tellement repoussantes qu'ils sont tués immédiatement. Toutefois, bien des parents se révèlent incapables d'agir avec un tel sang-froid à l'encontre de leurs rejetons et ils les cachent aux yeux du monde ou les abandonnent dans les forêts. Ces derniers sont souvent la proie des animaux sauvages ou des Hommes-Bêtes, mais tous les enfants mutants abandonnés ne meurent pas ainsi. Parfois, les Hommes-Bêtes reconnaissent l'esprit du Chaos dans ces jeunes mutants : ils les élèvent et ceux-ci, à leur tour, découvrent parfois des enfants mutants qu'ils dissimulent dans le secret de leurs campements. Tout cela fait que les mutants sont nombreux à vivre sous les frondaisons des forêts. Ils mènent une existence bestiale, entrant en compétition avec les animaux et les autres monstres qui partagent les forêts avec eux.

La corruption du Chaos n'est pas toujours aussi évidente à la naissance. Souvent elle germe lentement, ne devenant véritablement présente que vers l'adolescence, ou même plus tard. Nombreux sont les humains qui grandissent en maudissant le Chaos pour découvrir plus tard qu'ils en sont eux-mêmes les victimes. Parmi ceux-ci, quelques-uns dissimulent leurs mutations et tentent de vivre une existence normale, mais le plus grand nombre s'enfuit dans les forêts. Là, un mutant solide et intelligent peut imposer sa suprématie sur d'autres mutants et même parfois sur des Hommes-Bêtes. D'autres se joignent aux Guerriers du Chaos qui infestent le cœur des forêts de L'Empire, se préparant à le ravager en une orgie de violence et de flammes.

Pourtant, tous les mutants ne sont pas des parias car il en est qui déguisent leurs mutations avec beaucoup de talent et même qui parviennent à occuper des fonctions de responsabilité et de pouvoir dans L'Empire. Ceux-là exècrent la société qui les entoure et œuvrent pour la détruire en aidant les forces du Chaos. Ces groupes sont étroitement liés et dissimulent des mutants de plusieurs générations. Ceux qui ont les signes les moins apparents continuent de vivre dans la société des hommes alors que les autres, aux mutations plus visibles, sont cachés dans des endroits secrets ou dans les forêts parmi leurs congénères.

Physique : Les mutants ont des apparences extrêmement variées. Certains sont quasiment indiscernables de la normalité humaine alors que d'autres sont si terriblement affreux que l'on a peine à croire qu'ils ont eu une apparence humaine.

Mutations : Les mutations sont très variables d'un mutant à l'autre. Certains n'ont qu'une mutation partielle — leurs corps pouvant être couverts de plumes, mais pas leurs membres, par exemple. Certains sont si fortement mutés qu'ils n'ont plus rien d'humain.

Ainsi donc, lorsque des mutations sont assignées à une créature, vous devrez considérer à quel point elles affectent l'aventure que vous êtes en train de créer. Ainsi, par exemple, un conseiller municipal ne tromperait personne s'il ressemblait à une araignée argentée, mais cette forme pourrait très bien convenir à un mutant caché au fin fond d'une forêt.

Chaque mutant a 1D4 mutations. Lorsque vous créez un mutant, vous pouvez soit choisir les mutations, soit les déterminer au hasard en lançant 1D4 suivi de 1D10. Des notes vous sont soumises sur les effets des différentes générations mais vous avez la possibilité de les changer pour qu'elles conviennent à votre aventure.

Mutant — Profil de Base

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	16

Alignement : L'alignement des mutants varie entre le Chaos, le Mal et la Neutralité. La plupart des mutants tendent à être Neutres ou Mauvais, mais ceux qui assument pleinement leur mutation sont des adeptes du Chaos et ils vénèrent ses Dieux.

Traits Psychologiques : Les mutations marquées d'un * inspirent la *Peur* et celles qui sont marquées ** inspirent la *Terreur* chez tous ceux qui les voient.

Règles Spéciales : La plupart des mutants ne cherchent qu'à survivre et, occasionnellement, à se venger de la société normale. Ceux dont les mutations se sont déclarées tardivement peuvent avoir du mal à assumer ce fait ; leur vie normale a été déchirée par le changement qu'ils ont subi. Il en résulte que certains mutants sont fous et qu'ils agissent de manière étrange et imprévisible. On sait que des parents proches de certains mutants sont aussi devenus fous pendant qu'ils aidaient leur frère ou leur sœur en pleine mutation à se cacher des yeux des Répurgateurs.

D4	D10	Mutation
1	1	Anormalement maigre
	2	Apparence animale
	3	Bec
	4	Visage de bête
	5	Oreilles démesurées
	6	Pieds d'oiseau
	7	Protubérance des yeux
	8	Carapace (choisir la(es) partie(s) du corps couverte(s)) — 2 PA
	9	Griffes, Mains et/ou pieds, permet le combat sans arme par Cr...
	10	Pieds fourchus
2	1	Crête sur la tête
	2	Apparence démoniaque **
	3	Yeux pédonculés
	4	Articulations supplémentaires
	5	Grosseur extrême — 1 PA sur tout le corps
	6	Odeur nauséabonde — réduit de 1D10 la FM des adversaires
	7	Fourrure (partielle ou totale)
	8	Apparence hideuse * (araignée, insecte, etc.)
	9	Pattes de sauterelle (M réduit à 2)
	10	Peau d'acier (choisir la(es) partie(s) du corps couverte(s)) — 2 PA
3	1	Apparence de lézard
	2	Long cou
	3	Crétinisme — sujet à la *Stupidité*
	4	Membres multiples (3 jambes, 4 bras, etc.), peut augmenter M ou A
	5	Absence de cou
	6	"Tête d'épingle" — sujet à la *Stupidité*
	7	Tête pointue
	8	Chair pourrissante *
	9	Écailles (choisir la(es) partie(s) du corps couverte(s)) — 1 PA
	10	Jambes raccourcies (M réduit à 2)
4	1	Tête de mort *
	2	Ventouses sur les mains (confère la compétence *Escalade*)
	3	Queue (poilue, reptilienne, pointue, etc.) — peut permettre des attaques *Caudales*
	4	Tentacules (à la place d'un ou de plusieurs membres)
	5	Trois yeux
	6	Épiderme transparent *
	7	Corps tordu
	8	Couleur de peau extraordinaire (or, argent, pourpre, rouge avec des bandes jaunes, etc.)
	9	Nombreuses verrues
	10	Ailes (peuvent permettre le vol comme les *Voleteurs*)





Ombres Sur Bögenhafen



L'Ombre S'Etend...

«Ton heure approche, Johannes.»

Le marchand lève les yeux de son bureau, et croise le regard moqueur de son cousin qui le devisage fixement.

«Gidéon,» dit-il, avec un brin d'impatience dans la voix, «tu ne penses pas vraiment que j'aie pu l'oublier.» Gidéon attrape d'une main languissante le gobelet de vin rouge qui traîne sur le bureau.

«Sept années,» murmure-t-il, en regardant son reflet à la surface sombre du vin. «nous avons fait un long chemin ensemble, toi et moi.» L'autre ferme son livre violemment.

«Epargne-moi tes sermons» dit-il brusquement. «Je préfère ne pas penser au nombre de fois où tu me les as récités. — *Tu n'étais qu'un second fils oublié lorsque nous nous sommes rencontrés.*» — imite l'intonation traînante de Gidéon avec une ironie mordante — «*Maintenant, tu possèdes richesses, puissance, tout ce que je t'avais promis.* — Je suis fatigué de les entendre, Gidéon, alors ne perds plus ton temps et ton souffle inutilement !»

«En vérité, mon beau cousin,» déclame en riant Gidéon, «il me semble que l'approche du règlement fait décliner votre humeur !» C'est à dessein qu'il emploie ce langage de tragédien, car il sait que Johannes le supporte très mal.

«En outre,» reprend-il, «ce n'est pas comme si tu devais payer de ta propre bourse, non ? A moins que tu ne regrettes ? Vraiment, Johannes, je ne pensais pas que tu étais une poule mouillée.» Il déclame à nouveau malgré l'exaspération évidente de son interlocuteur. «Je t'accorde volontiers — fasse que la nature humaine n'en soit autrement — que ta situation aurait pu être plus délicate, mais il est consolant de savoir que l'on peut toujours compter sur la cupidité des hommes. Ton plan est sans défaut, mon très cher et ingénieux cousin — pure poésie. Qu'est-ce qui pourrait donc tourner mal ?»

«Rien,» réplique Johannes entre ses dents, «c'est la volonté de Sigmar.»

«Johannes,» dit Gidéon, mi-moqueur et mi-réprobateur, «tu devrais réellement être plus sûr de toi. Lui ne peut plus t'aider maintenant.»

Johannes ne trouve rien à répondre. Ces sept dernières années lui ont appris qu'il n'y a aucun moyen d'avoir le dernier mot lorsque Gidéon est de cette humeur.

Comment Utiliser Ce Module

Les événements terrifiants décrits dans ce scénario ont pour cadre la ville Reiklandaise de Bögenhafen. Tous les emplacements principaux, ainsi que ceux qui sont utilisés dans cette aventure, ont été tout spécialement détaillés. Toutefois, les aventuriers gardent une entière liberté quant à ce qu'ils décideront de faire et où ils décideront de se rendre dans la ville, aussi est-il inévitable que vous soyez obligé d'improviser la description d'au moins un emplacement mineur, une boutique, une auberge, etc.

Pour cette raison, toutes les informations dont vous pourriez avoir besoin durant l'aventure ont été réunies dans les annexes. Vous pouvez découper ces feuilles, ou les photocopier (pour votre usage personnel).

Notez qu'il existe deux cartes de la ville. La carte en couleur (*Plan 1*) est à l'usage des Joueurs et montre les lieux qui sont bien connus par tous les habitants. La carte du MJ (*Plan 2*) montre des emplacements supplémentaires (A-I) qui sont décrits dans les paragraphes correspondants du texte.

En tant que Maître de Jeu, vous devrez d'abord lire attentivement l'aventure dans son entier avant de tenter de la faire jouer, et vous devrez être sûr d'être parfaitement familiarisé avec l'intrigue générale, ses différents décors et les PNJ principaux.

L'Intrigue Se Noue

Derrière l'animation des rues de Bögenhafen, un terrible secret rampe chaque jour un peu plus à l'extérieur de la ville, un secret qui peut conduire à la destruction de la cité, voire même menacer l'existence de L'Empire tout entier. Le conseiller Johannes Teugen, dans une ultime tentative pour sauver son âme misérable, tente d'ouvrir sans le savoir un Portail du Chaos à l'intérieur de la ville.

Johannes n'est revenu à Bögenhafen que depuis deux ans, date à laquelle il a interrompu ses études à l'Université de Nuln lorsque la mort prématurée de son frère aîné l'a placé à la tête de la famille Teugen, famille de marchands puissante et respectée à Bögenhafen.

Durant ses années d'étude à l'université, Teugen s'est intéressé au Démonisme, intérêt qui a abouti à l'évocation d'un Démon nommé Gidéon. En échange de nouvelles connaissances sur les arts noirs et interdits, Teugen a promis son âme à Gidéon qui devait la lui réclamer au terme de sept années. Il a profité pleinement des enseignements du Démon, tout comme du rôle de ce dernier dans la mort de son frère aîné, Karl. Lorsque Karl a été terrassé par un mal terrible et inconnu, provoqué magiquement par Gidéon, plus rien n'empêcha l'accession rapide de Johannes au pouvoir — mais le délai de sept ans expire bientôt.

L'Ordo Septenarius

Il reste une chance à Teugen d'échapper à son destin. Gidéon lui a laissé croire que s'il parvenait à trouver sept âmes volontaires pour remplacer la sienne, et à prendre part à une cérémonie particulière, il serait libre de tout engagement. Dans ce but, il a fondé une société secrète dans Bögenhafen, appelée Ordo Septenarius. Au premier abord, c'est une organisation relativement inoffensive, recrutant ses membres parmi la classe bourgeoise de la ville. L'Ordo Septenarius œuvre en secret à récolter de l'argent pour diverses causes, toutes

très honorables, et sert de lieu de rencontre et d'intermédiaire pour ses membres qui y règlent leurs affaires les plus confidentielles.

L'Ordre est dirigé par Teugen et Gideon y joue le double rôle d'un cousin éloigné de Teugen et de mentor (voir page 94). Juste en-dessous d'eux se tient le Conseil Intérieur composé de sept membres dont aucun n'a le moindre soupçon sur l'identité réelle de Gideon. Ce sont ces sept à que Teugen compte troquer contre son âme. Les membres les plus importants de ce Conseil sont, pour les besoins du scénario, les conseillers Steinhager (page 95) et Magirius (voir page 84). Les autres sont des citoyens riches et influents de Bogenhafen mais leurs identités exactes ne sont pas importantes.

Il existe également 49 adeptes "ordinaires" — sept pour chaque membre du Conseil Intérieur. Ces gens ne savent rien non plus sur Gideon, et croient sincèrement que leur groupement permet les rencontres discrètes d'hommes d'affaires bien intentionnés, et joue un rôle bénéfique et honorable dans la vie de leur cité.

Seuls les sept membres du Conseil Intérieur savent que l'organisation a un tout autre but — Teugen leur a dit qu'il avait le pouvoir d'influencer les cours du marché par l'usage de la sorcellerie et que, s'ils consentaient à participer à une cérémonie avec lui, Bogenhafen deviendrait le centre financier et commercial de tout l'Empire, et qu'ils seraient alors eux-mêmes immensément riches. Aucun ne se doute que Teugen a l'intention de sacrifier leurs âmes afin de sauver la sienne.

Mais Teugen a été berné à son tour. Gideon, son Démon protecteur, est un serviteur du Dieu du Chaos Tzeentch et, au lieu de préserver l'âme de Teugen, le rituel qu'il lui a enseigné a pour véritable but de sacrifier la population entière de la ville afin de créer un Portail Chaotique maudit à travers lequel de nouvelles hordes du Chaos vont pouvoir déferler sur le Vieux Monde. L'Empire sera alors pris en tenaille entre les hordes du Chaos qui menacent Kislev au nord et celles venues par le nouveau portail de Bogenhafen.

L'Aventure

L'aventure démarre durant le Schaffenfest — la fête annuelle de la ville qui commence au jour de Mitterfruhl et se poursuit jusqu'au deuxième jour de Pflugzeit. Teugen vient juste d'obtenir le dernier ingrédient du rituel — un ancien parchemin dérobé dans un tombeau de la lointaine Arabie — et peut maintenant commencer les préparatifs. Mais une suite de coïncidences conduit les aventuriers, nouvellement arrivés, à découvrir le temple secret où doit se dérouler la cérémonie, et Teugen doit prendre d'autres dispositions tout en éludant leurs questions indiscrètes.

L'Entrée En Scène Des Aventuriers

Les informations suivantes précisent les grandes lignes de cette aventure. Naturellement, ceci va avant tout dépendre de ce que les aventuriers décideront de faire, mais Teugen et le Conseil Intérieur de l'Ordre réagiront suivant les actions des aventuriers et s'affaireront à préparer la cérémonie.

La date exacte du rituel vous regarde. Les aventuriers ne comprendront seulement qu'au fur et à mesure les implications pleines et entières des plans de Teugen ; de cette façon, le jour de la cérémonie devra être établi par la rencontre entre les aventuriers et le conseiller Magirius dont l'ardeur s'est soudainement refroidie à la toute dernière minute (voir p 86).

Les renseignements qui suivent sont prévus pour vous aider à déterminer ce qui se passe à l'insu des aventuriers — vous trouverez certainement très utile de pouvoir vous y référer en cours d'aventure.

Le Schaffenfest

Teugen obtient le parchemin juste avant que les aventuriers pénètrent dans la ville (cf. *Que la fête commence !* p 59).

Gottri, un Nain alcoolique qui ne se doute de rien, est relâché du pilori ou il moisissait (emplacement 7) et recueilli par un serviteur de Teugen. Il est emmené au temple caché de l'Ordre (voir *Les égouts*, emplacement E7) pour y être sacrifié : son cœur va servir à incanter un sort d'*Evocation d'un Gardien*, et le Démon Gardien recevra l'ordre de surveiller le temple.

Un Gobelin mutant à trois jambes s'échappe de l'exhibition de monstres (emplacement 8) et se réfugie dans les égouts de la ville. Il atteint le temple secret où le Démon Gardien le dévore. Les aventuriers sont engagés pour pénétrer dans les égouts à la recherche du Gobelin (voir *Sous la ville* p 60). Ils ne trouvent pas le Gobelin mais découvrent le temple secret, ainsi qu'une indication qui peut les mener à suspecter un certain Franz Steinhager, un riche marchand local, également membre du Conseil Intérieur de l'Ordo Septenarius.

Lorsque les aventuriers sortent des égouts, on leur dit que le Gobelin a été retrouvé tué dans un entrepôt, dans le quartier des docks. Leur récompense leur est refusée et personne ne semble intéressé par leur histoire à propos d'un mystérieux temple souterrain.

Teugen, ayant réalisé que le temple a été découvert, prend des dispositions pour installer un autre temple dans un entrepôt abandonné (emplacement 1). Au cours de leurs investigations, les aventuriers sont abordés par le Conseiller Magirius (un autre membre du Conseil Intérieur) que Teugen a chargé de rassurer et de se débarrasser de tous les importuns qui poseraient des questions à propos de la société secrète. Magirius les invite à déjeuner à la Truite d'Or et tente de les persuader du caractère inoffensif de l'organisation.

L'Ombre S'Épaissit...

La nuit précédant celle du rituel, Teugen, Steinhager, Magirius et les autres membres du Conseil Intérieur se réunissent dans la demeure de Teugen où ce dernier leur annonce le changement de lieu pour la cérémonie.

Magirius, apprenant lors de cette réunion que le rituel exige un sacrifice humain, prend peur et contacte les aventuriers pour leur raconter tout ce que Teugen lui a dit à propos des objectifs de l'Ordre, et promet de les aider à faire échouer ses plans. Ceci nous conduit à la dernière série d'événements.

Les aventuriers reçoivent un message de la part de Magirius, leur demandant de le rejoindre chez lui pour qu'il leur communique des informations supplémentaires. Lorsqu'ils arrivent, ils ne trouvent que le cadavre de Magirius — tué par Gideon, mais les apparences sont contre eux. Les aventuriers ont tout juste le temps de s'éclipser avant que la Garde les arrête. Dans les heures qui suivent, le groupe est recherché par les autorités, à cause de la mort de Magirius mais aussi pour l'incendie d'une maison — acte perpétré par Gidéon sous l'apparence de l'un des PJ.



L'Heure H

A moins que les aventuriers n'interviennent, le rituel aura lieu à l'heure prévue. Te[illegible] tous les membres du Conseil [illegible] seront détruits par l'ouverture [illegible] qui va s'étendre rapidement jusqu'à [illegible] la ville entière. Si les aventuriers parviennent à interrompre le [illegible] par un Démon du Chaos sur les coups de minuit, les membres [illegible] du Conseil Intérieur s'enfuiront [illegible] ventre à terre [illegible] moins devait avoir lieu [illegible] planche.

Le Début De l'Aventure

Il existe plusieurs moyens pour faire entrer les personnages dans cette aventure [illegible] plus satisfaisante consiste à faire que le scénario *Erreur sur la Personne* [illegible] Campagne de **L'Ennemi Intérieur**.

En suivant *Erreur sur la personne*, les aventuriers devraient arriver à Bögenhafen en compagnie de Josef Quartjin, qui fait relâche à l'appontement [illegible] (24 [illegible] & 2) [illegible] quelque temps durant le Schaffenfest. Nul doute qu'ils ne tarderont pas à rendre visite à messieurs Lock, Stock et Barl, avoués de profession [illegible] à propos de [illegible] (voir *La visite aux Avoués*, page 59) [illegible] vente de son vin et s'arrange [illegible] (voir *Bienvenue à Bögenhafen*, page 59).

Une autre possibilité, moins satisfaisante, consiste à faire [illegible] cette aventure comme une suite [illegible] le scénario d'introduction [illegible] **WJRF** [illegible] précisé en dernière partie de [illegible] aventure, les personnages peuvent avoir [illegible] par la route ou par la rivière [illegible] Schaffenfest [illegible] Bögenhafen [illegible] 77 [illegible] le voyage de Nuln [illegible] Bögenhafen.

[illegible] vous pouvez imaginer comme [illegible] que les aventuriers atteignent [illegible] il vous choix. Ils pénétreront [illegible] les coups de midi le premier [illegible] du Schaffenfest.

[illegible] *Ombres sur Bögenhafen* peut se jouer comme une aventure [illegible] même par un groupe d'aventuriers nouvellement [illegible] importante [illegible] Bögenhafen pendant son [illegible] de nombreuses personnes en quête d'un emploi [illegible] cherche [illegible] à l'aide [illegible] Reiklandais viennent à la [illegible] quotidien de leur existence [illegible] les personnages ne seront qu'un groupe parmi [illegible] de l'aventure.

L'Aventure Dans Bögenhafen

Comme toutes les villes, Bögenhafen est un endroit animé, grouillant de gens [illegible] vaquant à leurs occupations quotidiennes — et [illegible] des PNJ qui ont quelque chose à voir avec [illegible] se rendront durant la journée, et [illegible] aventuriers seront au [illegible] A moins que [illegible] essayent délibérément de [illegible] devrez [illegible] il y a [illegible] aux actions des PJ et [illegible] renseigner.

Le [illegible] rapidement. Une [illegible] revêt une [illegible] centres d'intérêt [illegible] sont décrits dans les [illegible] de la ville [illegible] heure donnée.



Les P. N. J. Secondaires

ous trouverez également une liste de Profils et de Compétences chaque type de rencontre probable sur les feuilles de référence documents et de plans. Vous devrez improviser la personnalité du ...re, et celle de ses compagnons éventuels, et expliquer ce qu'ils sont en train de faire au moment de la rencontre. Faites attention à ne pas devoiler trop d'informations à vos joueurs — à l'exception des gardes et des bateleurs, la plupart des PNJ présenteront à peu près la même apparence, aussi seuls leur sexe et leur statut social approximatif pourront facilement être connus. Vous pouvez ... certaines indications sur la carrière des PNJ lorsque vous ... leur rôle, mais en surface le PNJ ressemblera à un citoyen tout fait ordinaire. Des précisions sur les informations disponibles à propos d'un citadin ordinaire rencontré dans la rue sont données dans *...nnaissances générales sur Bögenhafen* (page 75).

En règle générale, et à moins qu'il n'en soit spécifié différemment ...s le module, vous pouvez considérer qu'il y a 40% de chances ... que tout résident (et *non pas* un visiteur) connaisse la position ...tablissement précis (armuriers, auberges, etc.), y compris ceux ... vous aurez positionnés vous-même. Si le lieu recherché par les ... particulièrement peu connu, ou à l'inverse particulièrement bien connu, la chance de base peut être diminuée ou augmentée en rapport. Vous pouvez également souhaiter que les PJ ...ssent des Tests de *Commérages* pour obtenir tel renseignement, mais ceci peut être un peu trop abstrait, alors que jouer la discussion est certainement plus gratifiant.

Les Services Dans Bögenhafen

... il existe une grande variété de professions pratiquées à Bögenhafen, et la disponibilité de toutes les marchandises du *Guide du consommateur* (**WJRF**, page 292) devrait pouvoir s'appliquer ici sans ajustement.

Auberges

La disponibilité des auberges de Bögenhafen correspond à banal... malgré le fait que la qualité de la nourriture, de la boisson et du cadre en général varient énormément selon les quartiers. Toutes les fois que votre groupe d'aventuriers décidera d'entrer dans une auberge, vous devrez déterminer la catégorie de l'établissement en suivant les indications du paragraphe qui suit. Puis vous devrez lui donner un nom et inscrire sa position sur votre carte.

Les heures d'ouverture sont généralement de midi jusqu'à minuit ; chaque auberge aura 1D4 x 10 clients durant cette période. La carrière dominante des PNJ qui fréquentent une auberge donnée va dépendre du quartier (voir annexes), et un coup d'œil rapide sur la carte pour constater quelle est la guilde la plus proche devrait vous permettre de conclure si l'auberge en question est pleine de marchands, de dockers, de menuisiers ou autres. Chaque fois que les PJ pénètrent dans une auberge, effectuez secrètement un test de **Soc** pour quiconque se fait un peu trop remarquer afin de déterminer la réaction des habitués.

La nourriture et la boisson sont disponibles dans toutes les auberges et vous pouvez en déterminer la qualité générale par le jet de 2D4.

2D4	Qualité
2	Epouvantable
3 4	Mauvaise
5	Moyenne
6 7	Bonne
8	Excellente

Vous pouvez également ajuster ce jet de +/- 1 suivant le quartier (il devrait être impossible de trouver des mets de gourmet dans le quartier appelé "La Fosse" par exemple !)

Bögenhafen : Un Guide Socio-Politique

Ce chapitre est conçu de façon à donner des informations générales sur Bögenhafen. Vous pouvez souhaiter réemployer cette ville (si elle survit à ce scénario) comme cadre pour des aventures ultérieures de votre cru, ou vous en servir comme base pour d'autres villes impériales de même importance, et les renseignements fournis ici devraient vous aider dans cette tâche. Ils peuvent également trouver leur utilité si les aventuriers commencent à essayer d'impliquer les autorités de la ville dans l'histoire.

Economie

Bögenhafen compte une population d'environ 5000 âmes et se situe au point culminant de la rivière Bögen, laquelle est praticable jusque par des péniches de grande taille. La ville est un centre de marché régional : les marchandises sont acheminées depuis Altdorf, Nuln et Marienburg par voie fluviale, et négociées contre la laine et le vin du pays. Le plomb et l'argent en provenance des montagnes sont transbordés ici, pour être envoyés aux quatre coins de l'Empire.

Le commerce constitue l'élément moteur de l'économie de la ville ; les intérêts commerciaux dominent la vie politique, et le pouvoir à Bögenhafen tient entre les mains de seulement quatre grandes familles (voir *Les familles de marchands*, page 57).

Structure Politique

La ville se situe à l'intérieur des frontières de la Baronnie de Saponatheim et tombe sous la juridiction du Baron Wilhelm qui réside au château Grauenburg, à quelques 40 km au Nord (voir la carte du Reikland). Les affaires de la ville ne lui tiennent toutefois pas spécialement à cœur, et il se contente de tenir des audiences irrégulières dans son château quand il n'a pas d'obligations plus urgentes à remplir — comme "chasser, jouter et pêcher". Si les PJ s'informent afin de savoir s'ils pourraient porter à son attention les résultats de leur enquête, il leur sera répondu que leurs chances d'être reçus par le baron dans un délai de 3 à 4 semaines sont absolument nulles.

Le Conseil

En théorie, Bögenhafen est régie par un Conseil municipal, et les rares désaccords qui peuvent donner lieu à un débat sont réglés par un vote à la majorité absolue. Le conseil comprend quinze sièges mais la majorité d'entre eux sont contrôlés — directement ou indirectement — par les quatre grandes familles marchandes, et leur position élevée profite à la Guilde des Marchands.

Les sièges du Conseil sont tenus par les dignitaires suivants :

Quatre représentants de la Guilde des Marchands ; un d'entre eux est Teugen, en qualité de chef de la Guilde des Marchands (cette fonction est invariablement tenue par une des quatre grandes familles), et traditionnellement un siège est toujours tenu par un membre de la famille Magirius, la plus influente des petites entreprises commerciales. Les deux sièges restants sont occupés par deux membres de familles mineures.

Un représentant de chacune des familles marchandes principales (voir plus loin) : habituellement le chef de famille, mais parfois un représentant attitré.

Le prêtre local de Sigmar.

Les chefs des Guildes de Médecins, Tailleurs et Tisserands, Charretiers, Dockers et des Pleureurs (le détenteur du dernier siège est actuellement aussi le prêtre local de Mórr ; c'est lui que l'on consulte lorsque la fosse commune est saturée et qu'il faut en creuser une nouvelle).

Un représentant des corporations d'artisans, choisi parmi les

chefs des Guildes de Charrons, Menuisiers, Joailliers, Ferronniers et Maçons.

D'autres individus peuvent être appelés à participer au conseil de temps en temps, lorsque le problème les concerne tout particulièrement. Ils ne votent pas aux réunions mais sont cités à titre consultatif. Les plus courants d'entre eux sont :

La prêtresse locale de Vérena dont la réputation d'impartialité, de sagesse et de justice est reconnue de tous, à ce point même qu'il arrive parfois que le vote lui soit automatiquement acquis par consentement mutuel ; le Capitaine de la Garde qui peut être appelé pour des problèmes de loi et d'ordre ; et les Sergents de la Garde qui font office de représentants des divers quartiers de la ville qui tombent sous leur juridiction. De sorte qu'il est ardu de soutenir une plainte contre la Garde, bien que certaines Guildes soient préparées à représenter leurs membres dans de tels cas.

Les autres prêtres participent à certaines séances du conseil lorsque l'ordre du jour concerne leurs temples ou les intérêts de leurs divinités. Ils tiennent généralement un rôle de consultant, mais peuvent se voir octroyer le droit de vote si tout le monde y consent.

Les Groupes de Pression

Les marchands de la ville forment le groupe le plus puissant du Conseil ; lorsque les quatre grandes familles — Haagen, Teugen, Steinhager et Ruggbruder — se rassemblent derrière la Guilde, les marchands totalisent huit voix, et ils peuvent généralement compter sur celles des Médecins, des Tailleurs et Tisserands, ce qui leur fait un total de dix voix. Sachant que le temple de Sigmar (et par conséquent les Pleureurs) voteront généralement de façon conformiste, et que les Dockers voteront presque toujours à l'encontre de l'avis des Charretiers, ceci est plus que suffisant pour leur assurer la majorité. Le président du Conseil est pratiquement toujours assuré d'appartenir à la Guilde des Marchands.

La position politique des autres membres du Conseil varie constamment, selon les transactions et les alliances qui sont faites et refaites presque quotidiennement. Le schéma général des alliances est le suivant :

Les Médecins, les Tailleurs et Tisserands votent normalement de concert avec la Guilde des Marchands.

Les Pleureurs votent normalement avec le temple de Sigmar, car le Temple représente en fait le quartier religieux dans son entier, et le prêtre de Sigmar agit comme représentant de tout le clergé de la ville.

Les Charretiers votent normalement avec les Guildes d'Artisans.

Les Dockers et les Charretiers votent invariablement l'un contre l'autre.

Les familles de marchands votent très fréquemment avec la Guilde des Marchands, mais forment incessamment des alliances temporaires et des oppositions.

Les Guildes

Comme c'est le cas partout ailleurs dans le Reikland, les Guildes de Bögenhafen ont un monopole quasi-total sur le marché du travail dans les métiers qu'elles représentent. Nombre de détails sur le fonctionnement et l'organisation interne des Guildes dans L'Empire figurent dans l'introduction de la campagne. Il vous suffit de savoir que l'adhésion à une Guilde est presque toujours obligatoire pour toute personne souhaitant exercer un métier dans la ville. Lorsqu'un travail important nécessite d'être entrepris, spécialement s'il est commandé par le Conseil municipal, par une autre Guilde, ou par l'une des quatre grandes familles de marchands, la tradition veut que ce soit la Guilde appropriée qui doit être pressentie, plutôt qu'un artisan ou un groupe d'artisans. La Guilde négocie les honoraires pour le travail et répartit l'ouvrage entre ses membres en sous-traitance.



En plus des Guildes habituelles que vous pouvez espérer trouver dans presque n'importe quelle ville Reiklandaise, il y a trois cas particuliers qui méritent d'être traités plus en détail.



La Guilde des Marchands

(emplacement 37) est remarquable par le fait qu'elle est la plus puissante de la ville, et pas seulement parce que ce sont les marchands qui ont contribué (et qui contribuent encore) à la presque totalité des richesses de la ville.

C'est parmi ses membres que sont recrutés les adeptes de l'Ordo Septenarius qui croient que Teugen est le plus grand atout à la fois de la Guilde et de la ville.

La famille Ruggbroder (voir plus loin) constitue une exception, toutefois, et sa fortune est actuellement sur le déclin. Bien évidemment la concurrence de l'extérieur n'est pas tolérée, mais les membres de la Guilde sont libres de gérer leurs affaires comme ils l'entendent.



La Guilde des Médecins

Les principales fonctions de cette guilde (emplacement 34) sont de statuer sur les plaintes portées à l'encontre de ses membres (plaintes rares car la Guilde ne les écoute que de la bouche même des patients) et d'empêcher les charlatans d'exercer dans la ville.

De temps en temps, elle émet des édits recommandant tel traitement ou prohibant tel autre ; la sanction encourue par un praticien qui prescrit un traitement prohibé est la radiation de la Guilde, même si ce traitement s'est avéré efficace.

Toute personne exerçant la médecine dans Bögenhafen sans être affiliée à la Guilde est passible d'être arrêtée sur l'instant pour vol de fait et tentative de meurtre ; le patient n'est pas autorisé à parler en faveur de l'accusé et la Guilde octroie une récompense forfaitaire de 10 Couronnes à quiconque fournit des renseignements conduisant à une telle arrestation.

Il y a plusieurs chirurgiens à Bögenhafen, chose que chacun peut apprendre en se renseignant auprès du siège social de la ville ; ils pourront être consultés par les aventuriers au tarif normal de 3 CO.



La Guilde des Pleureurs

(emplacement 38) est une société religieuse dédiée au culte de Mórr (voir **WJRF** page 197) responsable de l'organisation des enterrements et de l'entretien du cimetière (emplacement 20).

Ses frais d'entretien sont assurés par l'argent que donnent ceux pour qui la Guilde arrange les funérailles. La Guilde supervise également la construction de tombeaux et autres monuments à l'intérieur du cimetière, partageant les revenus de ces travaux avec la Guilde des Maçons.

Toute personne qui s'occupe d'un enterrement ou dispose d'un corps sans être supervisée par la Guilde s'expose à des poursuites judiciaires sur les charges de vol de cadavre et/ou nécromancie ; tout comme la Guilde des Médecins, les Pleureurs offrent une prime fixe de 10 CO à quiconque permet l'arrestation de tels mécréants.

Les Familles de Marchands

Il y a quatre grandes familles de marchands à Bögenhafen : les Haagen, les Teugen, les Steinhager et les Ruggbroder. Il existe également plusieurs petites entreprises de commerce familiales, mais pratiquement tous les échanges commerciaux avec l'extérieur sont tenus par ces quatre familles.



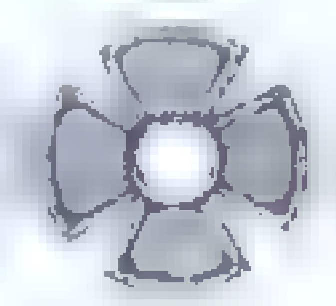
La famille Haagen

Elle est Wastelandaise, et possède de nombreux contacts commerciaux à Marienburg. Les Haagen sont les principaux fournisseurs de produits de luxe à Bögenhafen. Comme le gros de leurs marchandises est acheminé par voie fluviale, les Haagen sont étroitement liés avec la Guilde des Dockers et ils disposent de leur propre flottille de péniches. La famille est dirigée par Jochen Haagen et possède un appontement (emplacement 24 sur le *Plan 2*), cinq entrepôts contigus et plusieurs bureaux sur la Bergstrasse. La demeure familiale est située à l'emplacement G sur le *Plan 2*.



La famille Ruggbroder

Elle fournit principalement des céréales et autres produits fermiers et importe dans Bögenhafen en échange de vêtements et de produits finis en métal fabriqués dans la ville même. Elle avait un véritable monopole de fait avec Helmgart et la Bretonnie, mais se trouve maintenant en compétition avec les Teugen sur ce point. Les Ruggbroder possèdent plusieurs entrepôts le long de l'Ostendamm, mais ne s'investissent pas activement dans les affaires de navigation fluviale, préférant utiliser les bateaux et équipages de leurs fournisseurs ou les services de bateliers indépendants. La famille Ruggbroder entretient des rapports étroits avec la Guilde des Charretiers, en tant que plus important employeur, à Bögenhafen, de conducteurs d'attelages et de muletiers. C'est la moins importante des quatre grandes familles, et c'est elle qui est au mieux avec les commerçants de la ville. Elle est dirigée par Hieronymus Ruggbroder, qui tient solidement les rênes de l'entreprise familiale en dépit de ses soixante-dix ans passés. La demeure familiale est positionnée en F sur le *Plan 2*.



La famille Teugen

C'est l'une des plus anciennes familles de Bögenhafen, et elle se considère comme la noblesse de la ville. Les Teugen ne portent actuellement aucun titre de noblesse, mais sont au mieux avec de nombreux fiefs aristocrates Reiklandais. Ils possèdent des appontements sur les deux berges de la rivière, ainsi que de nombreux entrepôts le long de l'Ostendamm et plusieurs bureaux situés sur une petite place derrière la Guilde des Marchands.

La fortune familiale a subi un léger déclin depuis les vingt dernières années, déclin qui a été vigoureusement enrayé depuis le retour de Johannes Teugen de l'université de Nuln. Johannes était le cadet de Karl Teugen, le chef de famille, et après être revenu à la maison familiale deux ans auparavant pour l'enterrement de Karl, il décida de rester à Bögenhafen à la tête de la famille (voir *L'intrigue se noue*, page 52). La famille Teugen est impliquée dans tous les négoces, par route et par rivière, dans tous les coins de L'Empire. Les nombreux contacts de Johannes à Nuln lui ont donné accès au marché du bois de construction et autres produits en provenance du Stirland et de l'Averland, et lui ont également ouvert le marché du cognac et des métaux par Helmgart et la Passe de la Hachure vers la Bretonnie. De plus, il a sérieusement entamé le monopole de commerce de la famille Haagen avec Marienburg.



La famille Steinhager

Cette famille a de nombreux contacts chez les Nains et les entreprises minières, et se consacre principalement à la distribution de produits en provenance d'Altdorf, de Nuln et de Marienburg aux communautés installées le long des Montagnes Grises, en échange de fournitures, de minerais et autres produits. La famille est dirigée par Franz Steinhager, assisté par son frère Heinrich. Ils possèdent un appontement et plusieurs entrepôts, ainsi que des bureaux (emplacement B, *Plan 2*) proches de ceux des Teugen, derrière la Guilde des Marchands. Comme les autres familles marchandes, ils vivent dans l'opulence à Adel Ring (emplacement C, *Plan 2*).

Impôts et Contributions

Le Conseil municipal, la Garde et les murs sont tous exemptés de taxes. Il existe de nombreux impôts levés à Bögenhafen ; les principaux sont :

Droit de portage — C'est une taxe de 1 Couronne par bête de somme ou 2 CO par attelage pour toute marchandise entrant ou sortant de la ville par la route, perçue aux portes. Cet impôt sert à entretenir les murailles et les Portes de la ville, et à payer la Garde. Les membres de la Guilde des Marchands en sont exemptés.

Taxe d'amarrage — Chaque appontement est imposé au taux de 1 Couronne par mètre (ou plus précisément par pas) de quai occupé et par année. La valeur locative imposable pour chaque appontement est traditionnellement contrôlée et mesurée par des préposés aux impôts chaque année au premier jour du Printemps, et peut varier considérablement ; il n'est pas rare que le Conseil emploie des Halfelings à ce travail, leur petite taille augmentant considérablement le nombre de pas et par voie de conséquence le montant de la taxe à percevoir. Cet impôt sert à entretenir les temples de Bögenhafen (emplacement 15) et de Handrich (emplacement 18) et à amortir le coût des patrouilles le long de la rivière. Les membres de la Guilde des Marchands en sont exemptés.

Taxe de commerce — Une taxe de 1% de la masse des marchandises vendues à l'intérieur des enceintes de la ville est prélevée pour l'entretien de l'hôtel de ville (emplacement 25) et les dépenses des conseillers. Les membres de la Guilde des Marchands en sont exemptés.

Taxe de stockage — Chaque entrepôt est taxé au taux de 3 Couronnes par mètre de longueur de façade et par année. Cet impôt est employé de la même manière que la taxe d'amarrage et paye également les frais d'entretien de l'Ostendamm et du Westendamm. Les membres de la Guilde des Marchands en sont exemptés.

Taxe foncière — Le propriétaire de bâtiment est imposé annuellement de 3 Couronnes par mètre de longueur de façade ; cet impôt sert à l'entretien des rues pavées (Nulner Weg, Bergstrasse, Hafenstrasse, Kaufmannstrasse, Mauer Weg, Platz Weg, Adel Ring, Gottenplatz et Dreieckeplatz) et participe également à l'entretien de la Garde. Les temples et les bâtiments des différentes Guildes ne sont pas concernés par cet impôt.

Taxe batelière — Chaque résident possédant un bateau ou une barque est imposé annuellement de 3 Couronnes par mètre de longueur d'embarcation, plus 3 Pistoles par an et par mètre de hauteur de mâture dans le cas de bateaux à voile. Cette taxe est employée à des fins diverses.


Doctor Malthusius
Zoocopeia

Bienvenue à Bögenhafen

Les aventuriers arriveront soit par bateau (en accostant à l'appontement Haagen — emplacement 24), soit par la route depuis Nuln. Dans ce dernier cas, leur première vision de Bögenhafen englobera le champ de foire bondé de monde qui se trouve à l'extérieur des enceintes de la ville, et vous devrez alors les encourager à aller y faire un tour.

Les deux premiers événements de cette section permettent de rattraper deux issues possibles du scénario, *Erreur sur la Personne*, et conduisent le groupe depuis les quais jusqu'à la fête. Si vos PJ arrivent par la route, vous pouvez ignorer ces événements et commencer directement depuis le Schaffenfest (voir ci-dessous).

Comme le bateau des PJ accoste à l'appontement Haagen, l'équipage (y compris Josef Quartjin si vous avez joué *Erreur sur la Personne*) s'occupera d'amarrer le bateau et de payer les taxes correspondantes. Le quartier des docks (zone B — *Plan 3*) est relativement calme, bien que des bruits de réjouissances proviennent du champ de foire. Josef payera alors aux PJ leurs gages, en leur expliquant qu'il doit se rendre aux bureaux de Herr Ruggbroder (un marchand local — voir page 57) afin de se faire payer la livraison de vin, et prendre des dispositions pour le déchargement avec les dockers du coin. Il suggérera aux personnages d'aller faire un tour au Schaffenfest, qu'il définit comme un événement "à ne pas rater pour l'Empire".

Si vous souhaitez continuer à associer Josef au groupe, arrangez-vous pour qu'il retrouve les aventuriers plus tard, soit à la fête, soit en leur donnant rendez-vous au bateau. Sinon vous pouvez très bien le faire repartir d'ici un jour ou deux, une fois que les aventuriers ont commencé l'aventure dans la ville. Si vous craignez que les aventuriers veuillent repartir avec lui, il quittera Bögenhafen sans les prévenir de son départ ; après tout Josef est un itinérant plutôt constant.

Un Tour à la Fête

Josef (ou n'importe quel passant) pourra expliquer comment se rendre au Schaffenfest : «Tournez à gauche sur la Hafenstrasse, puis continuez tout droit jusqu'à la porte Est. Vous ne pouvez pas la rater !» Les rues principales sont pavoisées de décorations colorées et la majorité de la foule se dirige vers l'Est en direction du champ de foire. Le groupe sera entouré par une foule joyeuse et bruyante, impatiente de se rendre à la fête. À moins que les PJ ne souhaitent se rendre aux bureaux de Lock, Stock et Barl, vous pouvez leur annoncer simplement qu'ils sont parvenus à la fête sans incident.

La Visite aux Avoués

Si les aventuriers se renseignent afin de trouver les locaux de Lock, Stock et Barl, ils auront quelque déception : en effet, personne dans la ville n'a entendu parler d'une entreprise ou d'une rue qui s'appelle Garten Weg.

Ils auront plus de chance s'ils essayent du côté de l'imprimerie Schutz & Friedmann, dont le nom apparaît au bas de la lettre d'héritage. Un Test réussi de *Commérages* dans n'importe quel quartier de la ville les orientera vers l'atelier d'imprimerie situé sur la Rohrstrasse (positionnée selon votre désir). À moins que les aventuriers ne soient agressifs et menaçants, ils seront accueillis cordialement et, s'ils se renseignent à propos des avoués, il leur sera répondu que Schutz et Friedmann n'ont jamais entendu parler d'aucun d'entre eux. Ce papier à en-tête a été imprimé en petite quantité pour un homme qui est venu un jour et l'a commandé. Il ne ressemblait pas beaucoup à un avoué, mais il payait comptant et on ne lui a pas posé de questions.

Si les PJ décrivent Adolphus Kuftsos aux imprimeurs, ceux-ci confirmeront que c'est bien cet homme qui a passé la commande de papier à lettres.

Tout ceci fait que les PJ devraient arriver à la conclusion que la lettre et l'héritage sont en fait une machination pour piéger le véritable Kastor Lieberung. Il ne leur reste pas grand-chose à faire sinon passer le reste de la journée à la fête. L'un des imprimeurs pourrait même leur suggérer qu'un tour sur le champ de foire serait susceptible de leur remonter le moral.

Que La Fête Commence !

Cette partie de l'aventure va permettre de présenter aux personnages le bon peuple de Bögenhafen. Elle forme le premier maillon d'une chaîne d'événements qui se termineront par une expédition dans les égouts de la ville pour récupérer le fugitif d'une exhibition de monstres.

Chaque printemps, les gens viennent de tous les coins du Reikland pour se rassembler à Bögenhafen à l'occasion du Schaffenfest. Il n'y a pas que le marché aux bestiaux, mais également des stands et des spectacles forains de tout genre, faisant de cette fête de trois jours une grande attraction et l'une des dates les plus importantes pour la ville. Les extérieurs de la ville entre la porte Est (emplacement 1) et la Poterne (emplacement 3) sont envahis par des enclos à bestiaux, des étalages divers et des spectacles variés, et l'air résonne des cris des forains et des camelots.

C'est l'endroit adéquat pour trouver toutes sortes de choses : produits exotiques, divertissements, et peut-être même un emploi. Nombreux sont les jeunes gens qui se rendent à la fête chaque année, dans l'espoir de se joindre aux marchands itinérants ou aux gens du spectacle et d'échapper ainsi à leur triste vie de tous les jours.

Le Schaffenfest

Les événements de la fête ne sont pas prévus pour se dérouler d'une façon linéaire et les aventuriers n'ont pas besoin de faire les rencontres ou de passer aux différents emplacements dans un ordre particulier. Ils devraient être autorisés à se promener à leur guise sur le champ de foire, rencontrant les divers emplacements et personnages au gré de leurs déambulations. Le seul événement primordial auquel les aventuriers doivent assister est l'évasion du Gobelin mutant du Chaos de l'exhibition de monstres (emplacement 3) et ils doivent le voir se réfugier dans les égouts (voir *Le Fugitif*, page 65).

En plus des emplacements fixes qui sont indiqués sur la carte et détaillés plus loin dans ce chapitre, il existe de nombreux événements et rencontres facultatifs que vous pouvez déclencher dans n'importe quel ordre si vous le désirez.

Votre principal travail, à ce stade de l'aventure, consiste à rendre l'atmosphère animée de la fête. En décrivant ce que les aventuriers sont en mesure de voir autour d'eux, et en jouant les PNJ qu'ils rencontrent, vous devrez rendre l'ambiance bruyante, animée et joyeuse de la fête, de telle façon que les joueurs se sentent encouragés à laisser leurs personnages se balader au milieu des stands et des spectacles, comme il se doit dans une véritable foire.

Prévenez les joueurs que le champ de foire est plein de monde — depuis les mendiants crasseux, en passant par les artisans correctement vêtus et les bateleurs aux vêtements chatoyants, jusqu'aux gardes dans leurs tenues sombres ; toute la population de Bögenhafen est représentée ici. Il y a les manouvriers qui chantent bruyamment et effroyablement faux (d'une voix passablement avinée), les cris des bébés, les camelots qui vantent leurs marchandises, tous ces sons qui s'entremêlent dans le brouhaha général de la fête.

Ne vous inquiétez pas trop de la position des aventuriers sur la carte — il est très difficile de se situer dans un champ de foire bondé de monde, et tant que les divers emplacements fixes sont plus ou moins à la bonne place, tout devrait bien se passer.

Emplacements Fixes

5. Marché aux bestiaux

Toute la partie Nord du champ de foire est réservée au marché aux bestiaux, et consiste en deux pistes, où seront vendues [illegible] aux enchères, entourées d'enclos. Comme son nom le suggère, le Schafferfest est avant tout un marché aux moutons : environ les trois quarts des enclos sont occupés par ces charmantes bestioles et le reste est partagé à peu près équitablement entre [illegible] et les cochons.

Toute la journée, le bétail est amené depuis les enclos jusque sur les pistes réservées aux ventes, où il parade sous l'œil critique des fermiers locaux avant d'être vendu au plus offrant. Les fermiers viennent de toute la région pour acheter et vendre des animaux et retrouver d'anciennes connaissances pour discuter de choses allant du prix de l'agneau, jusqu'au temps du dernier hiver et des derniers potins de village autour d'une bonne bière.

Si les aventuriers s'arrêtent et observent pendant un certain temps, utilisez la procédure suivante pour déterminer ce qui se passe.

D100	Vente	Quantité	Première enchère	Surenchères
01-25	Ovins, brebis	6 +1D6	2 Couronnes	1D4 Pist[illegible]
26-70	Ovins, agneaux	12 +1D6	2 Couronnes	1D4 Pistoles
71-80	Ovins, bélier	1	3 Couronnes	[illegible]
81-84	Bovins, génisses	1D3	30 Couronnes	[illegible]
85	Bovins, taureau	1	40 Couronnes	[illegible]
86-90	Bovins, bœufs	1D3	30 Couronnes	[illegible]
91-95	Porcins, porcelets	2D3	3 Couronnes	1D3 Pistoles
96-97	Porcins, truie	1	3 Couronnes	1D4 Pistoles
98-00	Porcins, verrat	1	5 Couronnes	1D6 Pistoles

1. Lancez 1D100 afin de déterminer la catégorie de bétail mis aux enchères, puis lancez le ou les dés appropriés pour en déterminer le nombre. Le bétail pénètre sur la piste et les enchères commencent au prix indiqué (par tête) dans la colonne *Première enchère*.

2. Les enchères se poursuivent — consultez la colonne *Surenchères* de la table, et multipliez cette somme par le nombre d'animaux dans le lot proposé, puis ajoutez ce total à l'enchère du [illegible].

3. Chaque Round, il y a 5% de chances cumulatifs qu'il n'y ait plus de surenchère pour le lot. Lancez donc 1D100 à la fin de chaque Round — si le résultat des dés est inférieur au nombre de Rounds multiplié par 5%, l'enchère est terminée.

Il est peu probable qu'un PJ souhaite acheter quelques têtes de bétail, mais il peut être amusant que le commissaire-priseur interprète certains mouvements de l'un des PJ (qui se gratte la tête, ou se met un doigt dans le nez, etc.) comme une surenchère. À moins que ce personnage ne réussisse un [illegible] (ou [illegible] éventuellement un Test d'*Intelligence* à sa place), il pourrait bien devenir l'heureux propriétaire d'un bélier ou d'un autre animal domestique. Si le personnage refuse alors de payer, la Garde sera appelée et la vente régularisée (voir *Quand la garde s'en mêle* en annexes). Vous devez vous souvenir que les personnages qui étaient ostensiblement leur argent attireront l'attention des voleurs à la tire qui circulent parmi la foule (voir *Au voleur !*, page 63).



6. Ring de lutte

Un forain habillé de couleurs criardes, se tient devant une piste entourée de cordes et invite les candidats pleins d'espoirs parmi la foule à venir combattre le champion contre une bourse de 5 Couronnes. Si vous le souhaitez, il remarquera un des PJ (choisi au hasard) et tentera de le provoquer pour qu'il prenne part au combat.

« Venez donc gagner cinq Couronnes ! Vous m'avez bien entendu monsieur, cinq véritables Couronnes, et pour seulement quelques minutes d'efforts ; que dis-je ? D'efforts ? Non pas, tout au plus de l'agitation.

Tout ce que vous aurez à faire sera de rester sur le ring trois minutes avec notre champion ici présent. Cinq Couronnes pour vous si vous tenez trois minutes, et dix si vous parvenez à vaincre le champion pendant le même laps de temps !

Vous, monsieur — qui me paraissez plutôt bien bâti — pensez-vous pouvoir tenir pendant trois minutes ? C'est vite passé trois petites minutes, vous savez.

Vous là, monsieur — mais oui, vous — pourquoi ne voulez-vous pas montrer à votre dame quel homme vous êtes ? Pour cinq petites Pistoles l'entrée, il est tout à vous !

Allons, venez maintenant mon gentil homme. Qui est prêt à accepter le défi ? Pour un investissement de 5 Pistoles, vous pouvez ressortir avec vingt ou quarante fois plus après seulement trois minutes. Allons, si vous étiez un usurier, vous prêteriez votre argent sans hésiter à un taux pareil ! »

Si aucun des aventuriers ne se montre très chaud pour répondre à l'invitation, quelqu'un dans la foule se chargera de pousser violemment en avant l'un d'entre eux et de crier «Moi je tente le coup !».

Le forain pensera tout naturellement que c'est le PJ qui a crié et avant que le personnage puisse s'expliquer, il se retrouve sur le ring !

KLAUS SCHATTIGER — CRIEUR FORAIN

Schattiger est le type même du forain insignifiant qui voyage de fête en foire à travers le Vieux Monde. Il ne paraît pas avoir d'âge déterminé, probablement entre 20 et 40 ans, et s'habille de vêtements voyants aux couleurs vives et discordantes.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	35	40	4	3	8	44	1	44	53	46	34	26	50

Compétences	Possessions
Alphabétisation	Dague (I +10, D -2, Prd -20)
Baratin	Veste en cuir (0/1 PA - [illegible])
Éloquence	Tronc & Bras
Sens de la repartie	Bourse contenant 4 CO 15/10
Charisme	Petit coffre contenant 27 CO et 54/-
	Clé du coffre
Age 35 ans	Grand sablier durant 3 longues minutes

"BRUTE" BRAUGEN — CHAMPION DE LUTTE

Le "champion" est "Brute" Braugen, un homme colossal et massif proche de la quarantaine. Il est torse nu et se tient au milieu du ring attendant le prochain candidat. Il respire bruyamment et donne l'impression d'être à deux doigts de l'épuisement. Tout personnage qui réussit un Test d'*Intelligence* s'apercevra que ceci fait partie du numéro ; si le champion avait l'air trop robuste, les volontaires se feraient plus rares.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	28	5	4	9	34		31	28	31	22	27	32

Competences
Bagarre
Coups assommants
Coups puissants
Lutte

Possessions
Aucune

Age : 38 ans

Brute se bat en utilisant un mélange de lutte et de combat des poings. Il tourne généralement prudemment autour de son adversaire pendant les premiers Rounds, et ne se sert pas de ses Compétences pendant le premier tiers du combat (environ 10 Rounds). Il essayera toujours de passer pour moins compétent qu'il ne l'est réellement, pour éviter de décourager d'éventuels candidats.

Brute et Schattiger sont très satisfaits de leur association qui dure depuis plusieurs années et où leur complémentarité fait merveille — Schattiger attire la foule et s'occupe de la caisse et Brute se charge des combats. Ils ont confiance l'un dans l'autre et les "pigeons" ne manquent pas.

7. Tribunal des Fêtes et Pilors

Le Tribunal des Fêtes est une grande tente, avec les armoiries de la ville suspendues à l'extérieur. Elle est installée pour toute la durée du Schaffenfest, afin d'entendre les doléances résultant de la foire et d'administrer la justice sur place (Cf. *Au tribunal*, en annexe). Deux gardes (armés de hallebardes) sont à l'entrée, et ils ont reçu comme consigne de n'admettre que ceux qui ont un intérêt dans un procès particulier — généralement le plaignant, le défendeur et tout témoin de l'affaire. A l'intérieur de la tente se tiennent deux autres gardes (armés également de hallebardes) et un juge — le conseiller Heinz Richter (voir *Le fugitif*, page 66, l'encadré). Il y a 20% de chance qu'un procès soit en cours lorsque les PJ passent au tribunal. Vous devrez alors improviser les détails du procès ou vous servir des *Rencontres facultatives* (page 62) comme source d'inspiration.

Lorsqu'il passe devant le Tribunal des Fêtes, l'accusé peut tenter un Test de *Bluff*, à +10% s'il possède la Compétence *Législations*, en plus des modificateurs normaux de la Compétence. Les personnages qui ont résisté lors de leur arrestation subiront un modificateur de -10 à ce Test. Si le Test est réussi, les personnages seront relâchés ; dans le cas contraire, ils seront condamnés à une amende comprise entre 1 et 10 Couronnes, selon l'importance du délit et de la marge d'échec au Test. Les personnages dans l'impossibilité d'acquitter leur amende seront placés au pilori jusqu'à la tombée de la nuit ou jusqu'à ce que les piloris soient libérés pour un autre coupable — au bout de 1D4 heures. Lorsqu'ils seront emprisonnés au pilori, les personnages seront criblés de fruits pourris et autres substances encore moins ragoûtantes lancés par une petite (mais enthousiaste) bande de garnements. Ils devront faire un Test standard de *Risque* toutes les heures ; chaque Test raté leur fera perdre 1 point de *Blessures*. Il y a deux pilors à l'extérieur du tribunal. L'un est libre et l'autre est actuellement occupé par Gottri Gurnisson, un Nain.

Gottri Gurnisson — Ivrogne Nain
Gottri est un être qui affiche une telle crasse et une telle puanteur que, lorsque les aventuriers le verront pour la première fois, ils ne pourront s'empêcher d'en avoir pitié. Sa barbe et ses vêtements sont dégoulinants de pulpe de fruits pourris et il est à peine conscient.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	39	4	3	7	21	1	19	53	35	56	35	17

Compétences
Camouflage urbain
Déplacement silencieux
Silencieux Urbain
Exploitation minière
Langage secret — Jargon des voleurs
Mendicité
Pictographie des voleurs
Travail du métal

Possessions
Aucune

Age : 83 ans

Un petit groupe de gamins est rassemblé autour des pilors pour injurier le Nain et lui jeter divers objets. Si quelqu'un s'approche à portée de voix, Gottri implorera pathétiquement qu'on veuille bien lui prêter 1 CO pour régler son amende. Si un personnage lui paye son amende, il manifestera sa reconnaissance comme un ivrogne, au grand embarras de son libérateur, lui jurant fidélité pour la vie et interpellant tous les passants pour leur annoncer quel bon ami il a trouvé là. Après quelques instants, il reviendra à son sujet de conversation favori — la boisson, et surtout son prochain verre. Jouez ce rôle à l'excès, en insistant sur le côté frustre et embarrassant du Nain (ainsi que son odeur) ce qui devrait faire regretter aux aventuriers leur bonne action.

La seule façon pour les PJ de se débarrasser de Gottri consiste à lui donner suffisamment d'argent pour aller boire un coup. Si un personnage lui donne de l'argent (pour quelque raison que ce soit), il se dirigera sur-le-champ vers la plus proche buvette. Il y a 20% de chances pour que Gottri se trouve à la prochaine buvette sur le chemin des aventuriers après qu'ils l'aient libéré du pilori, et 10% de chances cumulatifs pour qu'il soit de nouveau au pilori, toutes les fois qu'ils repassent devant le Tribunal des Fêtes.

Les aventuriers vont probablement finir par donner à Gottri un peu d'argent et le laisser partir pour la plus proche buvette, simplement pour être débarrassés de lui. S'ils décidaient de le garder avec eux, vous devrez vous arranger pour qu'il disparaisse discrètement d'ici la fin de la journée, puisqu'il réapparaîtra plus loin dans l'aventure dans des circonstances bien différentes (voir *Sous la ville*, emplacement C3, page 66).

8. Exhibition de monstres

L'attention des aventuriers sera attirée ici par l'importance de l'attroupement de curieux et la voix de stentor du forain qui racole la foule.

« Approchez, approchez », s'époumone-t-il, « dans une petite heure vous pourrez assister au plus extraordinaire et au plus étrange spectacle de curiosités zoologiques jamais présenté sous les cieux de ce glorieux Empire !

Le musée zoologique du Docteur Malthusius — assemblé pour votre éducation, votre divertissement et votre édification depuis les coins les plus reculés du Monde Connu à un coût incalculable ! L'inhabituel ! Le bizarre ! Oui, même l'écœurant — à peine mesdames ! Vous ne verrez plus ceci à nouveau, mes amis, non même si vous vivez cent années — ce que je vous souhaite.

Vous serez étonnés par cette myriade de difformités vivantes ! Tous ces êtres biscornus dont l'existence même défie toutes les lois de la Nature ! Vous serez étonnés et stupéfaits, mes amis, ceci je peux vous le garantir ! »

Une corde tendue en demi-cercle forme un enclos contre la muraille de la ville. Au fond, il y a deux chariots dont l'un porte une bannière latérale sur laquelle il est écrit : *Le musée zoologique du Docteur Malthusius — les plus étranges créatures provenant de tous les coins du monde ! Le merveilleux, le bizarre, l'écœurant —réunis pour vous au prix de fabuleuses dépenses— du jamais vu !* L'autre chariot possède un fond plat sur lequel sont disposées une demi-douzaine de solides cages en bois.

Si les PJ se frayent un passage pour se retrouver au premier rang de la foule, ils verront que toutes les cages sont bâchées sauf une, dans laquelle une étrange créature, qui ressemble à un petit Gobelin à trois jambes, est pelotonnée misérablement dans un coin, attachée à la cage par une corde reliée à un collier en fer. Tandis que le Docteur Malthusius pérore devant la foule béate et maintenant nombreuse, un Nain crasseux avec un air retors rôde autour des cages, préparant le spectacle.

Docteur Malthusius — Forain
Le Docteur Malthusius est un homme proche de la quarantaine. Il est vêtu de manière voyante, comme tous les forains de la fête, mais ses vêtements sont vieux et usés. C'est un acteur-né, bien qu'il fasse plutôt mieux pour un forain, avec un don certain pour l'hyperbole.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	37	3	3	6	36	1	25	52	44	41	32	51

Compétences
[illegible]

Possessions
[illegible]

Age [illegible]

Grunni — Assistant Nain

Grunni est dans un état [illegible] ne autour des cages [illegible] méprisant il est plein de rancœur et [illegible] en piquant méchamment les créatures [illegible] tant tout le temps à la main.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	47	38	4	3	8	32	1	17	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

Compétences
[illegible]

Age [illegible]

Possessions
2 dagues (I +1 [illegible]
Prd 20 [illegible]
FE 4 [illegible]
[illegible]
CC [illegible]
[illegible]
[illegible] terant 1 CO 4/10

[illegible] (page 65) et le Gobelin [illegible] les aventuriers qui peuvent [illegible] afin de l'attraper. Ceux qui réussissent [illegible] le maîtriser [illegible] échappe à [illegible] des personnes dans la foule. Dans tous [illegible] Malthusius sera extrêmement reconnaissant [illegible]

9. Lais

[illegible] de joutes [illegible] sont compris les PJ [illegible]

[illegible] le seigneur-vassal local de cette partie du Reikland, à ceux du Grand [illegible] Reikland en compagnie de [illegible] en quête d'un cheval [illegible] dants. Les personnages qui [illegible] à la haute société se [illegible] les gardes ou insulter par de jeunes [illegible] provocations [illegible]

Rencontres Facultatives

Les événements et les rencontres décrits ici peuvent être utilisés à [illegible] ambiance de la fête. Il n'est [illegible] L'Ennemi Intérieur, vous devrez [illegible] voir plus loin, car ce PJ [illegible] Halfling Herboriste [illegible] erez, vous pouvez déterminer les [illegible] jouer pour réfléchir à la [illegible]





Le médecin ambulant

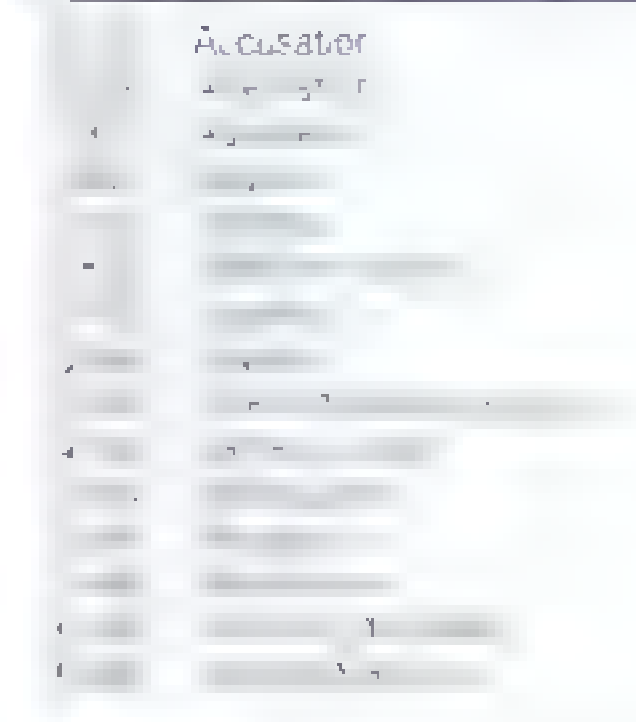
Il y a plusieurs individus de cette espèce sur le champ de foire. Ils présentent un mélange de spectacle forain et de stand ; la plupart sont tenus par des charlatans (voir *Carrières Avancées* [illegible] **WJRF** [illegible]) [illegible] principal consiste à [illegible] des mixtures anodines comme panacée. Parmi les remèdes [illegible] par ces filous, il y a "le tonifiant miracle du Dr Zouss", "l'eau de vie [illegible] les Elfes", et "les véritables talismans argentés des [illegible] [illegible] les verrues et les insuffisances respiratoires — préserve du [illegible] des esprits mauvais et du chat du voisin" etc.

[illegible] individus peu honorables sévissent, la nature précise [illegible] entière discrétion. Toutefois, il existe un stand, tenu par Elvyra [illegible] (Charlatan de carrière et ex-Apothicaire, voir **WJRF** page [illegible]) qui vend de véritables remèdes à base de plantes (le fait que la plupart d'entre eux ne sont efficaces que si un personnage compétent en *Traumatologie* les applique est en dehors du sujet !). Vous [illegible] certaines herbes décrites dans l'introduction de la campagne pour déterminer les mixtures que vend Elvyra. Un PJ [illegible] devrait être attiré par son stand et sera immédiatement capable d'identifier les plantes comme authentiques.

[illegible] sera enchantée de faire la connaissance d'un "véritable [illegible]", qui naturellement connaît ses "herbes à fumier", et bien que ses tarifs soient deux fois plus chers que ceux indiqués dans l'introduction de la campagne, elle ne descendra pas ses prix (sauf [illegible] en dessous des 3/4 demandés. En discutant avec le Halfeling, Elvyra lui proposera, s'il souhaite entreprendre [illegible] "[illegible] études pharmaceutiques", de lui rendre visite à sa [illegible] de Weißbruck, où elle pourra lui enseigner ses connaissances. [illegible] que le seul Débouché du Halfeling (Ovate) n'est pas autorisé au personnage (seuls les Humains peuvent devenir Ovates), vous [illegible] le joueur à saisir cette offre à une [illegible] personnage dispose des PE nécessaires).

[illegible] est probable que le Halfeling souhaitera [illegible] cette [illegible] que l'aventure à Bögenhafen sera terminée, et Elvyra [illegible] intervention dans le prochain module de la campagne, *Mort [illegible] Reik*.

Liste d'événements facultatifs



[illegible]	Accusation
[illegible]	[illegible]

Accusation

Un camelot ou un quelconque badaud accuse les aventuriers de [illegible] à prendre la foule à témoin ; tous les PNJ [illegible] vont tenter de les retenir jusqu'à ce [illegible] vienne les arrêter (voir *La Garde*). [illegible] s'ils essayent [illegible] seront rapidement [illegible] est assez [illegible]

[illegible]

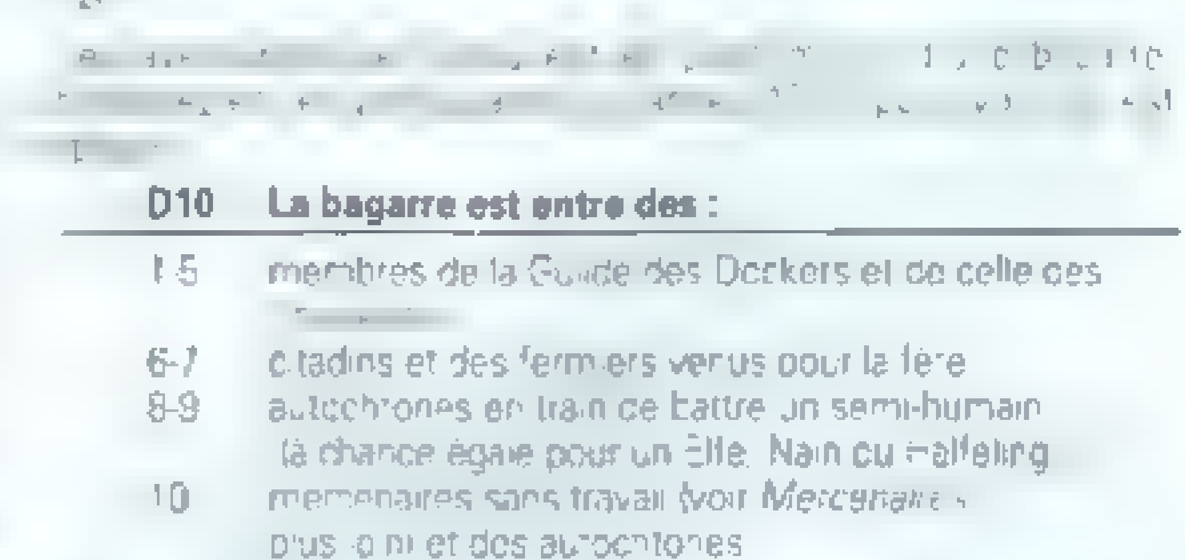
[illegible] que de se faire emmener de force par [illegible] en protestant énergiquement de son innocence. Vous pouvez donner quelques éléments supplémentaires quant à l'innocence ou à la culpabilité de l'accusé. Si cet événement est postérieur à celui du *Voleur* (voir ci-après), le PNJ pourrait bien être le même. Quoi que décident de faire les joueurs, s'ils font [illegible] en jeu de [illegible]

Au voleur !

[illegible] événement peut être amené de deux manières. Soit les aventuriers voient un voleur à la tire détrousser un riche citoyen, soit le voleur tente de déposséder l'un des PJ. Dans le premier cas, les PJ [illegible] tenter d'appréhender le criminel eux-mêmes [illegible] *Voleur à la tire* de la feuille de référence du MJ, ou faire appel à la [illegible], auquel cas la Garde arrive sur les lieux dans 2D6 Rounds. Si c'est l'un des aventuriers qui est la victime, vous devrez [illegible] au hasard, à moins que l'un des personnages n'ait fait étalage [illegible] lors d'un achat par exemple. Le voleur effectue un [illegible] de *Vol à la tire* pour déterminer si le PJ s'aperçoit du [illegible] Test, le personnage ne s'en apercevra [illegible] (D6 minutes).

Bagarre

[illegible]



D10	La bagarre est entre des :
1-5	membres de la Guilde des Dockers et de celle des [illegible]
6-7	citadins et des fermiers venus pour la foire
8-9	autochtones en train de battre un semi-humain (à chance égale pour un Elfe, Nain ou Halfeling
10	mercenaires sans travail (voir *Mercenaires*) plus [illegible] et des autochtones

Une patrouille de quatre gardes (voir *La Garde*) arrive sur les lieux en 1D6 Rounds et arrête le plus grand nombre de participants. Dans [illegible], il est hautement probable qu'un ou plusieurs badauds innocents [illegible] aventuriers !) soient également arrêtés.

Bateleur

Un ou plusieurs bateleurs ont monté un spectacle improvisé et sont en train de quémander. Les spectacles types comprennent une troupe d'acteurs et de mimes, des montreurs d'animaux, des artistes de l'évasion, des cracheurs de feu, des jongleurs, etc. La nature précise du spectacle est laissée à votre entière discrétion.

Bétail en liberté

Quelques bestiaux se sont échappés du marché du même nom et foncent à travers la foule. Lancez 1D10.

D10	Betail
1-5	1D6 vaches
6-7	1 [illegible]
8-9	1 bélier
10	1 cochon

L'animal foncera sur les personnages qui devront réussir un Test d'*Initiative* ou être piétinés (1 coup à F3). Un personnage disposant de la Compétence *Emprise sur les animaux* pourra tenter de prendre l'animal sous son contrôle en effectuant d'abord un Test d'*Initiative* pour se mettre à portée, puis vous ferez un Test de **FM** (à 10) pour l'animal. Si ce dernier Test raté, l'animal sera soumis.

Bigoterie

Une bande de campagnards ivres cherche querelle aux aventuriers pour une quelconque raison. C'est à vous de décider : ce peut être simplement parce qu'ils sont étrangers à la ville, ou parce qu'il y a un Elfe, un Nain ou un Halfeling, ou bien encore un enchanteur ou tout autre objet de bigoterie parmi eux. Il y a 10 + 1D10 campagnards, qui deviendront de plus en plus agressifs, et qui pourront même commencer à lancer des fruits pourris sur les PJ. Si un combat s'ensuit, une patrouille de quatre gardes (voir *La Garde*) arrivera sur les lieux en 1D6 Rounds, et arrêtera toute personne impliquée dans la bagarre.

Buvette

Cet emplacement est une tente improvisée en taverne, où les gens peuvent se rafraîchir, bavarder, etc. Comme la journée avance, ces lieux se remplissent graduellement, et les clients deviennent de plus en plus chahuteurs. Il y a 10% de chances pour qu'une bagarre soit en cours dans chaque buvette que les personnages croisent sur leur route (voir *Bagarre* plus haut).

Diseur de bonne aventure

Les voyants, chiromanciens et autres médiums s'installent généralement dans de petites tentes mal éclairées, et disent la bonne aventure contre une petite rétribution, le plus souvent entre 1 et 5 Pistoles.

Le prix ne varie pas seulement d'un voyant à un autre, mais aussi selon son estimation de la crédulité du client et donc de la somme qu'il est prêt à débourser.

Les procédés de divination sont nombreux — la paume des mains, les cartes, les dés, la boule de cristal et les feuilles de thé n'en sont que quelques exemples — et la plupart des diseurs de bonne aventure emploient leurs propres méthodes de voyance.

Vous devez décider si les prédictions sont authentiques ou non, car seul un petit nombre possède les Compétences appropriées, comme *Divination* et *Chiromancie*.

Les autres comptent sur leur *Baratin* et d'autres Compétences similaires pour s'en sortir honorablement. Les prédictions standard concernent des rencontres importantes, de sombres étrangers ou encore de longs voyages, mais un "véritable" voyant pourra donner au personnage quelques renseignements utiles. Quelques exemples de prédictions vous sont donnés plus loin, pour que vous les utilisiez si nécessaire ; leur signification ne sera pas évidente pour les aventuriers à ce stade de l'aventure, mais elles font référence à des choses que les PJ pourront rencontrer ultérieurement. Ne révélez pas toutes les prédictions en une seule séance, car les personnages pourraient décider de rendre visite au voyant individuellement, et même souhaiter y retourner plus tard. La dernière prédiction ne devra pas être révélée, à moins que les PJ ne retournent voir le voyant après avoir été dans les égouts.

Je vois un endroit sombre — un endroit étroit, avec de l'eau. La mort est présente. Ceci se réfère aux égouts où le corps de Gottri Gurnisson sera abandonné (voir page 70).

Défiez vous d'un grand homme, un homme riche. Il sera la cause d'un grand danger. Il est bien entendu question de Johannes Teugen (voir *L'intrigue se noue*, page 52).

Je vois un homme sombre — il n'est pas ce qu'il paraît être. Il s'agit de Gidéon, le démon évoqué par Teugen.

Le symbole de la rose est rouge — elle ruisselle de sang. Une rose rouge stylisée dans une croix est le symbole de la famille Teugen.

Je vois sept hommes et deux. L'un des deux détruira les autres et beaucoup plus encore. Les "sept hommes" sont les membres [illegible] de Septe[illegible] ; les "deux" sont Teugen [illegible]

Le grand tue le petit, et les plus hauts servent les plus bas. Vous êtes en grand danger. L'œil du Mal est sur vous. Ceci est une référence nébuleuse au fait que Teugen a tué Gottri le Nain, et que les classes dirigeantes de Bogenhafen œuvrent en fait pour le service du dieu du Chaos Tzeentch.

Ces prédictions ne sont là qu'à titre d'exemple, et vous êtes totalement libre de développer d'autres prophéties si vous le désirez.

Garde du corps

[illegible] par un garde du corps [illegible] Si un combat s'ens[illegible] [illegible] son influence po[illegible] [illegible] qu'une patrouille de gardes ar[illegible]vera sur les lieux après 1D6 Rounds. Un Test de *Sociabilité* réussi permettra aux PJ de convaincre la Garde que ce sont eux les victimes (la patrouille reconnaîtra le garde du corps comme un fauteur de trouble notoire mais il sera libéré sous caution).

Manipulateur

Sur un étal improvisé, les PJ apercevront ce qui leur apparaîtra comme un jeu de hasard simple. En fait, le jeu est mené par un manipulateur (voir *Carrières de Base : Bateleur — Prestidigitateur*, **WJRF** page 23). Une combinaison de dextérité manuelle, de tricherie, de matériel truqué et de bluff fait qu'il est virtuellement impossible pour un manipulateur de perdre. Si un personnage décide de tenter sa chance, il a le droit de tenter un Test d'*Intelligence* pour s'apercevoir que le jeu est truqué. Les jeux les plus courants consistent à deviner sous quelle tasse ou coquillage se cache la pièce ou la balle, à essayer de tirer certaines cartes d'un paquet (exemple : chaque carte doit être plus forte que la précédente ou il faut constituer une suite, etc.), ou encore à tenter de lancer une corde ou un anneau en bois pour encercler des lots qui sont un tout petit peu plus larges que ne le sont les anneaux.

Mendiant

Les aventuriers seront accostés par un mendiant (un vieil homme ou une vieille femme, un gamin déguenillé, etc.) qui leur demandera humblement, si personne n'aurait quelques Sous à partager avec lui. Si les PJ lui donnent de l'argent, il y a 50% de risque pour que 1D4 autres mendiants les accostent de la même manière au cours des trois prochains événements. Sinon, il y a 50% de probabilités pour que le mendiant éconduit les suive pendant 1D4 minutes, en leur criant des injures.

Mercenaires

Les PJ rencontrent une bande de 2D6 mercenaires, venus accompagner un marchand en ville. Ils sont actuellement sans travail, complètement saouls et recherchent la bagarre ; ils commenceront par insulter bruyamment les aventuriers, et si un combat s'ensuit, une patrouille de quatre gardes arrivera en 1D10 Rounds et arrêtera tous ceux qui y ont pris part (voir *La Garde* en annexe).

Patrouille de gardes

Les aventuriers croisent une patrouille de quatre gardes [illegible] de patrouiller sur le ch[illegible] [illegible]ordre et surveiller d'éventuels vols [illegible] aventure à attirent leur attention de quelque [illegible] interceptés et interrogés et, s'ils [illegible] (voir La Garde en annexe).

Vendeur/Camelot

Tout au long de la fête, il y a de nombreux [illegible] sont soit des vendeurs à la sauvette qui transportent [illegible] sur eux, soit des camelots installés à un emplacement fixe. La plupart sont des commerçants de la ville qui voient le Schaffenfest comme une opportunité de vendre [illegible] plus aux visiteurs de la fête. La majorité des produits sont [illegible] la camelote sans valeur, soit de la nourriture (pâtés, [illegible]eries, etc.). Les tarifs pratiques sont généralement entre 1 Pistole et 1 Couronne. Les marchandises cou[illegible]eront le plus souvent une fois et demie le [illegible] règles de **WJRF**, bien qu'il puisse [illegible] Improvisez chaque fois que [illegible] vendeur ou un camelot.

Le Fugitif

Si les aventuriers ne retournent pas à l'exhibition de monstres (emplacement 8), attirez leur attention vers cet endroit par les cris [illegible] foule. Lorsqu'ils y arriveront, le spectacle viendra juste de commencer. Assisté du Nain Grunni, son aide, le Docteur Malthusius présente diverses monstruosités et curiosités, dont un enfant avec de longs poils qui poussent sur chaque partie de son corps, un chien avec un seul œil au milieu du front et un tout petit Gobelin avec trois jambes.

Comme Grunni amène le Gobelin, celui-ci se retourne brusquement, mord méchamment la main du Nain et s'évade [illegible] dans la foule commencent à crier et à s'écarter [illegible] au Gobelin et empêchant toute personne de le poursuivre avant qu'il disparaisse par un trou dans la muraille, là où le barreau d'une grille s'est désagrégé sous l'effet de la rouille [illegible] de d'empêcher cette fuite. Un petit nombre [illegible] tandis qu'une patrouille de gardes arrive pour [illegible] Le Docteur Malthusius, Grunni et les aventuriers sont amenés au [illegible] fait raconter l'histoire [illegible] conduisant [illegible] Malthusius [illegible] aux aventuriers [illegible] Gobelin [illegible] que les décisions soient prises [illegible] qu'au lendemain matin. Si les aventuriers [illegible]

Conseiller Heinz Richter — Juge

Richter est un individu aux [illegible] de paraître dur, mais n'arrive pas [illegible] très bien habillé, comme il [illegible] que sa stature [illegible] de bonne [illegible]

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	50	29	29	4

Compétences
Alphabétisation
Éloquence
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

Possessions
[illegible]
[illegible]
Bâton insigne de sa fonction
Anneau sigillaire en or
Sceau de la ville

Age [illegible]

[illegible] juge consentira à différer la recherche seulement si l'un ou plusieurs [illegible] (emplacement 6). Si ils les [illegible] aucune espèce d'équipement avec eux. Les autres personnages [illegible] des égouts, voir *Dans les profondeurs* [illegible]



Sous La Ville

Ce chapitre traite de l'exploration des égouts de Bögenhafen par les aventuriers à la recherche du Gobelin mutant qui s'est échappé de l'exhibition de monstres. Ils ne trouveront pas le Gobelin mais découvriront, par hasard, un temple secret dans lequel Johannes Teugen prévoit de se livrer à un rituel qui — du moins le croit-il — va permettre de sauver son âme.

Pendant que les aventuriers étaient occupés à la fête, Teugen a rencontré l'un de ses contacts qui lui a remis le dernier composant nécessaire pour la cérémonie — un ancien parchemin, dérobé dans un tombeau de la lointaine Arabie. Mais il reste peu de temps : les sept années de pouvoir concédées par le contrat passé avec le Démon appelé Gideon touchent à leur fin.

Une fois le parchemin en sûreté, Teugen a envoyé ses sbires chez Gottri Gurnisson au pilori (emplacement 7) où il languissait après sa rencontre avec les aventuriers. Le Nain a été amené devant Teugen, leurré par de fausses promesses de boissons, puis sacrifié dans le temple pour évoquer un Démon Gardien, à qui l'on a confié la garde du temple et de ses biens, jusqu'à ce que la cérémonie soit accomplie. Le corps de Gottri a été jeté dans les égouts, et a dérivé jusqu'à l'emplacement E3 sur la carte des égouts (*Plan 4*).

Pendant ce temps-là, le Gobelin fugitif a erré à travers les égouts. En atteignant le temple caché, il s'est faufilé à travers la grille de la porte, espérant se cacher là pendant quelque temps, mais il fut alors tué et dévoré par le Démon Gardien qui avait pour ordre de détruire tout être vivant (excepté Teugen et Franz Steinhäger) qui pénétrerait dans le temple.

Les Egouts

Des renseignements sur la nature des égouts comme environnement d'aventure vous sont fournis ici, suivis par un certain nombre de rencontres facultatives que vous pouvez utiliser à tout bout, pendant que les aventuriers explorent le secteur. Les descriptions détaillées des emplacements marqués sur le *Plan 4* vous sont également données.

Construction

Les égouts sont composés de deux sortes de tunnels.

Les collecteurs [illegible] ... égal ... environ 1,50 m de profondeur et il est plein jusqu'à 1D4 x 30 cm.

Le plafond incurvé mesure 2 m et est, depuis son centre, jusqu'au ... des chemins latéraux. Les plate-formes sont à peine assez larges pour permettre aux personnages d'avancer les uns derrière les autres.

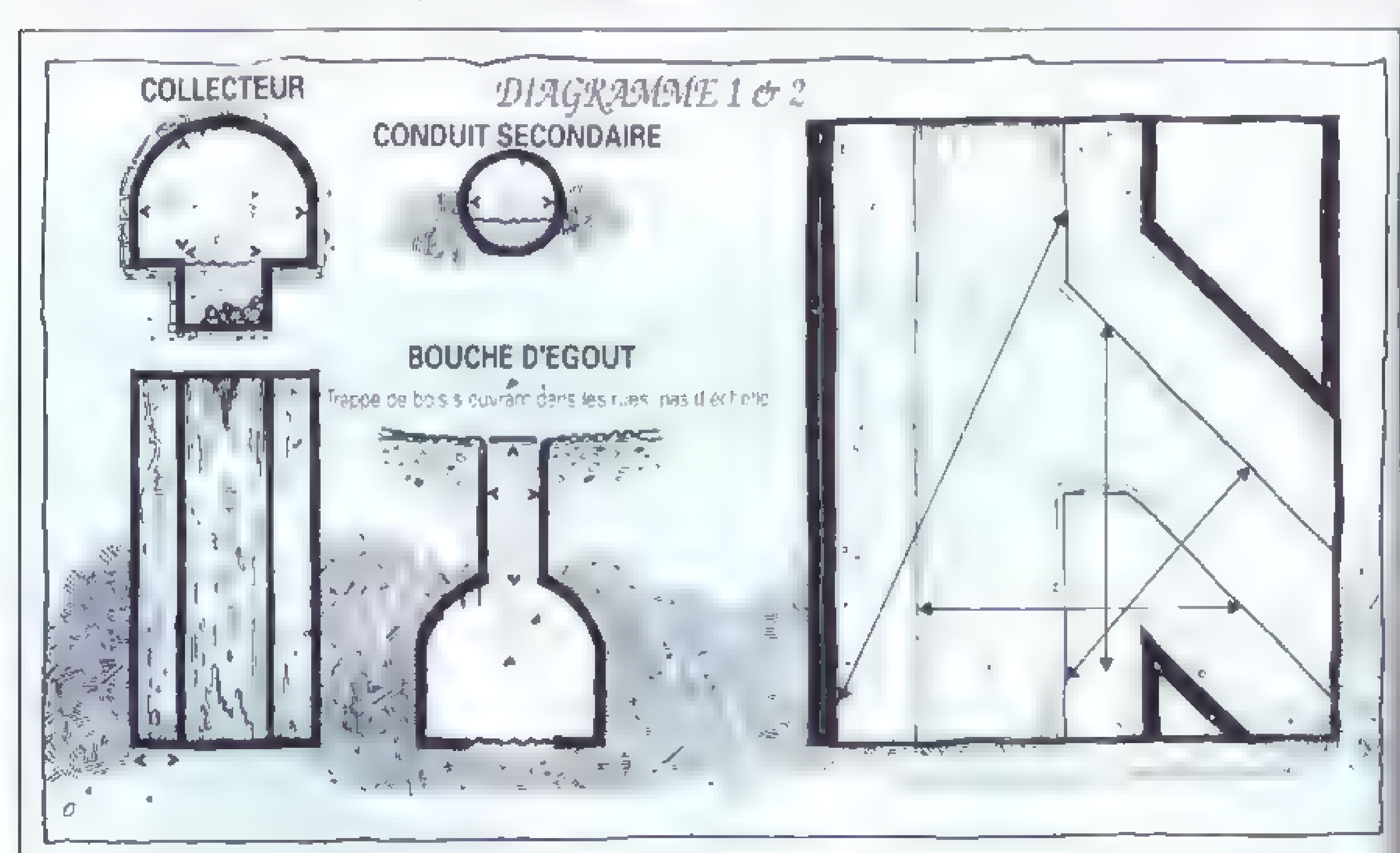
Les conduits secondaires (indiqués par un trait fin sur le *Plan 4*) sont de simples tuyaux de 1,50 mètre de diamètre et remplis jusqu'à une profondeur de 1D3 x 30 cm. Les personnages souhaitant marcher dans ces conduits devront patauger (voir *Déplacement* ci-dessous).

Déplacement

Il y a relativement peu de risques à marcher le long des égouts à allure *prudente*. Toute personne qui tente de se déplacer plus vite devra réussir un Test d'*Initiative* à chaque Round ou tomber dans le canal.

Les personnages qui souhaitent traverser le canal devront *bondir* ou patauger. A cause du manque de place évident, il n'existe tout juste assez d'espace pour les 2 mètres d'élan si le personnage bondit en diagonale par dessus le canal — soit un bond de 4 mètres. Si le Test échoue, le personnage tombe dans le canal. Les personnages ... chaque Tour de jeu (minute) pour ...

Il existe deux types d'embranchements dans les égouts. Lorsqu'un conduit secondaire se jette dans un collecteur, cela se produit sous le chemin latéral et ce ... n'est pas interrompu ...



[illegible]que ceux collecteurs se rencontrent, le chemin est interrompu [illegible]ant les aventuriers à improviser un pont ou à faire un *bond* de [illegible] mètre (arrondi à 2 mètres) pour traverser.

[illegible]s égouts et les couleurs...

[illegible]est tout à fait possible que un ou plusieurs aventuriers tombent [illegible] le canal d'un collecteur ou pataugent en crapahutant gaillarde[illegible] dans un conduit secondaire ; de tels personnages perdront la [illegible]oitié de leur *Sociabilité* jusqu'à ce qu'ils aient l'opportunité de se [illegible]ttoyer, eux et leurs vêtements. Seuls les Nains et les Halflings [illegible]ourent le risque de se noyer s'ils tombent dans le canal d'un col[illegible]eur (voir **WJRF** page 74), risque qui peut être paré si tous les [illegible]onnages s'encordent ensemble.

[illegible]essures

[illegible]es égouts sont des lieux assez peu hygiéniques, pour employer [illegible] euphémisme, et toute blessure *ouverte* reçue dans un tel envi[illegible]nement a 10% de risque de *s'infecter* (voir **WJRF** page 83) et [illegible]aucoup plus si le personnage immerge sa plaie dans le canal avant [illegible] elle soit pansée.

[illegible] Propos de la Vue, de l'Ouïe et de l'Odorat

[illegible]es égouts ne sont, bien entendu, pas éclairés et l'obscurité qui y [illegible]ne est à couper au couteau. Même les personnages doués de la [illegible] *nocturne* (excepté les Elfes et les Nains) ne pourront rien voir [illegible] ne transportent pas leur propre source de lumière, comme une [illegible]erne ou une torche.

[illegible]es sons se propagent deux fois plus loin que la normale et sont [illegible] déformés par un phénomène d'écho, ce qui n'empêche pas un [illegible]dificateur de +10% à tous les Tests d'*Écoute*.

[illegible] atmosphère est quelque peu déplaisante et oppressante, pour ne [illegible] employer d'autres termes ; tous les personnages perdent la moi[illegible]é de leur *Sang-Froid* et de leur *Volonté* tant qu'ils restent dans les [illegible]uts. Les Tests de *Contre-magie*, toutefois, sont toujours basés [illegible] le score entier de *Volonté*.

[illegible]encontres Facultatives

[illegible]n plus des emplacements indiqués sur la carte, vous pouvez [illegible]haiter placer certains accidents de terrain ou rencontres parmi [illegible]s listées ci-après. Elles ne sont là que pour vous aider à recréer [illegible]mbiance des égouts, et non pour donner du fil à retordre aux [illegible]

[illegible] chose la plus importante est de faire ressentir combien l'endroit [illegible] sombre, humide et malodorant, en décrivant des sons distants, [illegible]s étranges, et des bruits de clapotements proches afin d'inquié[illegible] joueurs.

[illegible]ur utiliser les rencontres décrites plus loin, vous pouvez soit lan[illegible] 1D100 toutes les 10 minutes (sur un résultat de 1 à 10 [illegible]quant une rencontre), soit simplement vous servir de celles qui [illegible]s agréent selon la situation (si les choses vont trop lentement, [illegible] exemple, ou si les PJ prennent une mauvaise route).

[illegible]ès avoir déterminé qu'une rencontre survient, vous pouvez soit [illegible]oisir librement, soit la définir aléatoirement à l'aide de 1D100. [illegible]s vous recommandons de choisir vos rencontres plutôt que de [illegible]er les dés vous les dicter — trois poches de méthane succes[illegible] par exemple, tirent un peu trop sur les limites des probabilités.

[illegible]st également une bonne idée de décider des rencontres avant [illegible] commencer à jouer plutôt que pendant la partie, car cela empê[illegible] les joueurs d'être alertés à l'avance que quelque chose se [illegible] en vous voyant subitement affairé à lire vos notes et essayer [illegible]hoisir un événement approprié.

[illegible] événements sont prévus pour être plus ennuyeux que réelle[illegible] dangereux, ainsi vous ne devez pas hésiter à ajuster certains [illegible]s ou réduire les dégâts occasionnés si les aventuriers ont des difficultés. Les événements de ce chapitre devraient inquiéter, effrayer et même exaspérer les PJ plutôt que les tuer ou les blesser [illegible]

Résultat du D100		
Egout collecteur	**Conduit secondaire**	**Rencontre**
[illegible]	[illegible]	Créature de vase
[illegible]-15	[illegible]	Chauves-souris
[illegible]	[illegible]	Moisissures [illegible]
[illegible]		Rats d'égouts
[illegible]		Voleur
[illegible]	[illegible]	Poche de méthane *
[illegible]		Chemin dangereux *
[illegible]	[illegible]	Obstacle invisible *
	[illegible]	Trou *

* Vous devrez indiquer la position de ces rencontres sur la carte des égouts, car elles seront toujours au même endroit lorsque les aventuriers reviendront. Notez, cependant, qu'une poche de méthane ne sera plus là si elle s'est enflammée.

Créature de vase

A un certain nombre de reprises, comme les aventuriers tracent leur chemin le long des égouts, vous devez attirer leur attention sur les inexplicables clapotements qui viennent rider la surface du canal. Ils pourraient même apercevoir un rat nageant au milieu du canal et disparaissant subitement dans les eaux noirâtres. Après avoir fait monter la tension du groupe de cette manière, introduisez cette rencontre de façon aussi soudaine que dramatique.

Les eaux du canal se soulèvent subitement, et une odeur nauséabonde vient assaillir les narines des PJ tandis qu'un tentacule de vase repoussant crève la surface et vient cingler le personnage de tête. Ce n'est pas une attaque ce coup-ci, mais la créature s'accroche au mur ou au chemin, pour tirer son corps massif, gonflé et amorphe hors du canal.

Si un personnage agite une flamme sous son nez (enfin tout au moins devant la créature), elle reculera et retombera dans le canal avec un grand plouf. Sinon, elle se répandra vers les aventuriers inexorablement, les forçant à battre en retraite pour éviter d'être engloutis par son corps limoneux.

CRÉATURE DE VASE (AMIBE)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	3	5	11	30	3	0	0	0	0		

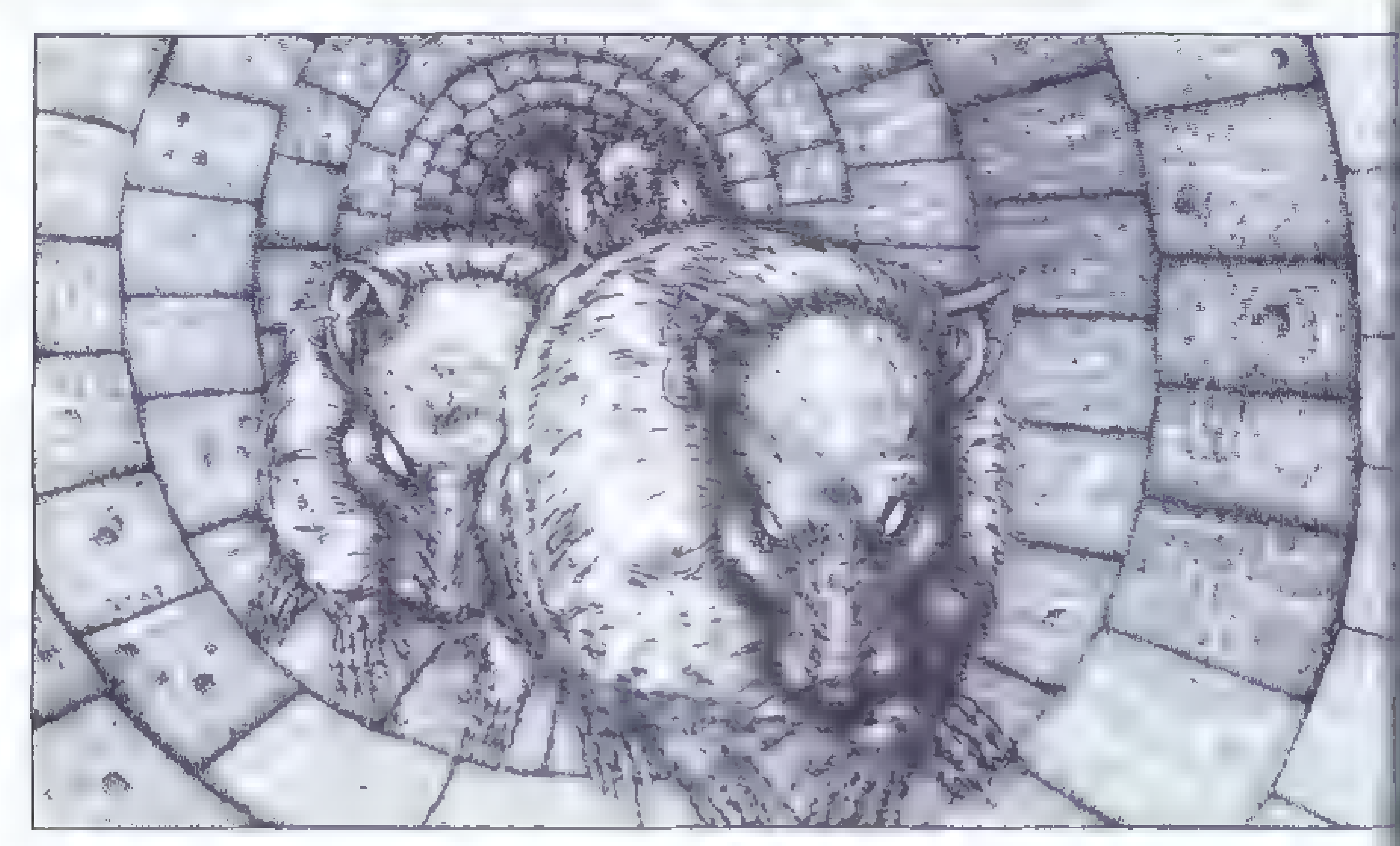
Règles spéciales : Immunisée contre les règles de psychologie. Ne battra en retraite que devant une chaleur ou un feu intense. Avance inexorablement — les personnages devront céder du terrain ou être *engloutis*. Un personnage *englouti* prend 1 point de Blessures additionnel par Round, sans tenir compte des modificateurs.

Un personnage *englouti* ne peut rien faire. Les dommages infligés à l'amibe par les autres personnages sont alors partagés également entre la créature et sa victime (traiter tous les coups comme des touchers au tronc — tirez tout coup critique sur la *Table des morts violentes*, **WJRF** page 125).

Chauves-souris

Les aventuriers ont dérangé une petite colonie de chauves-souris perchées au plafond des égouts. Les animaux paniquent et volent dans tous les sens en un nuage serré pendant 1D6 Rounds. Durant ce temps, chaque aventurier est soumis à une attaque à **CC** 33, **F** 0, modifiée par l'armure et l'*Endurance* comme il se doit.

Chaque personnage doit réussir un Test d'*Initiative* ou tomber au sol ou dans le canal en essayant d'éviter les chauves-souris. Les personnages compétents en *Esquive* ont −10 de modificateur à ce Test.



Moisissures mortelles

Une colonie de Moisissures rouges ou jaunes (à chances égales pour chacune) s'est développée sur un mur des égouts. Les aventuriers repéreront les moisissures avant d'être dessus, mais ne seront pas capables d'identifier leur couleur.

Dans un collecteur, les personnages ne pourront éviter de déclencher le lâcher de spores qu'en passant de l'autre côté du canal. Si la rencontre a lieu dans un conduit secondaire, les aventuriers ne pourront pas passer les moisissures sans déclencher les spores.

Si elles sont "déclenchées", les moisissures empliront le conduit avec un nuage de spores sur une distance de 5 mètres de chaque côté de leur position.

Moisissures rouges : Le nuage de spore restera pendant 3 Rounds. Tout personnage dans cette zone devra réussir un Test d'*Initiative* ou être aveuglé pour 2D6 heures (**CC**, **I** et **Dex** réduits aux 3/4 de la normale, **CC** de tout adversaire augmenté de 1/4). De plus, tous les Humains et Halfelings exposés aux spores gagneront 1D6 Points de Folie.

Moisissures jaunes : Le nuage de spores dure pendant 1D6 Rounds. Tout personnage dans cette zone devra réussir un Test d'*Endurance* ou perdre conscience (pour une durée égale à celle du nuage plus 1 Round). Tous les personnages perdent 1D3 points de Blessures tant qu'ils restent dans le nuage, sans tenir compte d'éventuels modificateurs ; tout personnage encaissant un coup critique devra lancer les dés sur la *Table des morts violentes* (**WJRF** page 125).

Rats d'égout (collecteur uniquement)

Les aventuriers dérangent une *nuée* de rats qui courent dans tous les sens sur le chemin pendant 1D6 Rounds avant de disparaître dans divers petits trous et fissures. Pendant ce temps, chaque personnage est soumis à une attaque par Round à **CC** 33, **F** 0. Les bottes comptent comme un point d'Armure au vu de ces attaques, qui ont 35% de chances d'infliger des *plaies infectées* (**WJRF**, page 83).

Tout personnage tentant d'éviter la bande de rats devra réussir un [illegible]ive sous peine de perdre l'équilibre et de tomber dans le canal. Les personnages compétents en *Esquive* bénéficient de +[illegible] à ce Test.

Voleur (collecteur uniquement)

Cette rencontre peut être introduite d'une manière similaire à celle de la *Créature de vase* (voir plus haut). À certains moments, les aventuriers pourraient distinguer les échos de bruits de pas, ou une toux distante. Puis, soudainement, les PJ aperçoivent un visage à quelque distance devant eux. Celui-ci les aperçoit à son tour et tourne les talons en s'enfuyant.

Les aventuriers ont dérangé un voleur qui utilise les égouts pour se déplacer discrètement pendant son travail. Le voleur se dirigera soit vers la bouche d'égout la plus proche (voir *Plan 4*) semant rapidement les aventuriers avant de s'échapper par de petites rues dans Bögenhafen, soit, si vous préférez, il les conduira — via un chemin détourné — jusqu'à une cachette de la Guilde des Voleurs sous l'auberge des Lances Croisées (voir emplacements 22 et A, page 70).

Poche de méthane (collecteur uniquement)

Une poche de méthane s'est formée dans une section des égouts qui est un peu plus en hauteur qu'ailleurs. Les PJ se rendront d'abord compte qu'ils montent une petite pente et noteront que l'air qu'ils respirent sent encore plus mauvais que jusqu'alors.

Tout personnage compétent en *Exploitation minière* ou en *Chimie* devrait pouvoir effectuer un Test d'*Intelligence*. Si le Test est réussi, il réalisera qu'il y a une poche de méthane un peu plus loin et qu'il existe un réel danger d'explosion à moins que les torches, lanternes et autres flammes nues ne soient éteintes.

La poche de gaz est longue de 2D6 mètres et occupe toute la largeur du conduit. Le risque d'explosion correspond à 10% cumulatif pour chaque mètre que les aventuriers parcourent à travers la poche de gaz avec une flamme exposée.

Si une explosion survient, le gaz s'enflammera avec un éclat brusque et un grand bruit sourd ; chaque personnage perdra 1 poi

- B blessures, sans tenir compte de son [illegible] d'*Endurance* et devra réussir un Test sous l'*Initiative* [illegible] par l'explosion. De plus, tous les personnages [illegible] de leur ouïe et de leur vue pendant les 1D6 Tours [illegible] suivent l'explosion (**CC, CT** et **Dex** [illegible]).

[illegible]

Chemin dangereux (collecteur uniquement)

L'une des plate-formes bordant le canal est particulièrement dangereuse à cet instant de l'aventure.

Il se peut que ce soit une partie de 1D6 mètres qui s'est affaissée, ou peut-être est-elle simplement en mauvais état et elle s'écroulera sous les pieds du personnage de tête ; ou encore ce peut être une section glissante de 1D4 mètres de long.

Si vous choisissez l'un des deux derniers exemples, faites secrètement un Test d'*Observation* pour le personnage de tête. Si le Test est réussi, il s'apercevra du danger à temps. Dans le [illegible] personnage sera pris par surprise dans l'affaissement [illegible] page 67.

Obstacle invisible

A cet instant, il y a un risque [illegible] barre de fer, ou se cogne la tête sur un porte-[illegible] dépasse dans le passage. Ou bien, ce peut être un tuyau [illegible] qui traîne à hauteur de son pied ou de sa [illegible].

Dans tous les cas, faites secrètement un Test d'*Observation* pour le personnage de tête. Si le Test échoue, le personnage ne détectera le danger que trop tard.

Ne pas apercevoir le tuyau ou le porte-torche [illegible] de risque pour le personnage de perdre 1 point [illegible] arrive, il devra encore réussir un Test d'*Initiative* ou tomber dans l[illegible].

Dans le cas du tuyau de décharge, il y a également 25% de probabilités pour qu'il soit en train de se déverser lorsque le personnage arrive à son niveau. Ainsi, en plus du risque [illegible] de perdre l'équilibre sur la surface glissante que [illegible] personnage sera également aspergé copieusement.

Selon que le tuyau soit en action ou non, le [illegible] Test d'*Initiative* afin d'éviter de glisser [illegible] est en train de déverser son contenu [illegible] devra faire un Test distinct d'*Initiative* (à -10) pour éviter d'être [illegible].

Trou (conduit secondaire uniquement)

Il y a un trou invisible dans le sol du conduit, juste sous les pieds des aventuriers. Il y a 50% de risque pour chaque personnage qui [illegible] de trébucher. Si cela arrive, le personnage devra réussir un Test [illegible]. Si ce Test est raté de [illegible]% ou plus, le personnage s'est [illegible] **M** et [illegible] divisés par deux pendant 1D6 x 10 Tours — de 10 minutes [illegible].

Emplacements Fixes

Dans les profondeurs obscures

Les aventuriers sont entrés dans le système d'égouts par le regard [illegible] au point A du plan des égouts. L'odeur particulière qui se dégage de ces lieux les a frappés aussitôt qu'ils ont retiré la plaque [illegible] à mesure de leur descente [illegible] obscurité de [illegible] à propos [illegible] matière [illegible] ne lui inspire pas confiance. Après [illegible] affiche sur le plafond [illegible] de la page 66).

[illegible] le canal central. Il existe [illegible] accrochée en bas du puits [illegible] de telle façon que sa [illegible].

[illegible] est [illegible] l'opération. Le premier personnage [illegible] doit réussir un Test d'*Initiative* afin de positionner [illegible] descendre [illegible] sur l'un des [illegible].

[illegible] fait un faux mouvement et [illegible] égaux à 4 -1D6 points [illegible] compte toutefois de l'*Endurance* et de l'armure [illegible] effet amortisseur des eaux !

[illegible] plein milieu d'un collecteur qui se prolonge [illegible] un embranchement avec [illegible] en direction des murailles [illegible].

E1 Bouche d'aération

[illegible] par lequel est passé le Gobelin. Il existe un [illegible] puits similaires tout autour des murailles extérieures [illegible] prévenir la formation d'étendue de méthane dans le s[illegible] et leurs issues étaient originellement fermées car des grilles en [illegible] à l'extrémité de ce [illegible] complètement [illegible].

[illegible] mètres [illegible] pour celui qui veut [illegible] pour un personnage aussi petit [illegible].





Le Gobelin [illegible] étroit et les PJ seront capables de détecter des traces [illegible] de sang verdâtre en réussissant un Test d'*Observation*, ajusté suivant la source de lumière utilisée comme suit

Source de lumière	Ajustement
Lanterne	-5
Chandelle/lampion	-10
Torche	15

Ajoutez 2% pour chaque source lumineuse supplémentaire en fonction, jusqu'à un maximum de +5. Les personnages compétents en *Pistage* bénéficient d'un +10 à ce Test.

Une fois que la piste du Gobelin a été trouvée, elle peut être suivie sans trop de problèmes jusqu'en E7 où elle disparaît (voir plus loin). Le personnage qui piste doit refaire un Test de **Int** pour retrouver les traces du fugitif chaque fois qu'il croise un obstacle comme une brèche dans le chemin. La piste part en direction de l'Ouest à l'embranchement où les personnages ont pénétré dans les égouts.

E2. Porte

Encastrée dans un renfoncement dans le mur couvert de vase, se trouve une porte en bois branlante et vraisemblablement construite en dépit du bon sens. Ses côtés sont soulignés par un rai de lumière provenant de l'autre côté, mais regarder à travers ces interstices ne révèlera rien et aucun son ne peut être perçu.

La porte s'ouvre vers l'intérieur, mais elle est actuellement fermée à clé (DS 10%). Elle a une Résistance de 1 et une capacité de Dommages de 4. Un Test d'*Observation* réussi révèlera un étrange symbole, gravé dans le mur à côté de la porte.

Tout personnage compétent en *Pictographie — Voleurs* reconnaîtra qu'il indique un repaire sûr, utilisé par la Guilde des Voleurs pour soustraire des personnes ou des biens à la vue des autorités. La brique portant le signe est descellée, et la clé ouvrant la porte est cachée derrière.

La porte débouche dans la cave de l'auberge des Lances Croisées (emplacement A, *Plan 2*, voir page 78). Si les aventuriers sont tentés d'y pénétrer (peut-être parce qu'ils auront suivi le voleur mentionné dans les *Rencontres facultatives* — page 67), ils seront capturés par la Guilde des Voleurs et devront promettre de garder le secret sur le repaire (voir page 79). Ceci est toutefois un bon moyen d'introduire les PJ auprès de la Guilde !

E3. Cadavre

Comme les aventuriers approchent de ce point, ils apercevront un gros objet bloquant le canal. La lumière de leurs torches (ou quoi que ce soit d'autre) dérangera un gros rat qui était installé sur l'objet en question — ses petits yeux jaunes brilleront dans le reflet des flammes et il plongera rapidement dans le canal où il disparaîtra.

Vu de plus près, l'objet sera reconnu comme le corps sans vie d'un Nain.

Si les aventuriers repêchent le corps pour l'inspecter soigneusement, ils reconnaîtront Gotrin Gurnisson, le nain ivrogne qui était au pilori à la fête (emplacement 7). Si les PJ ne sont pas allés au Tribunal des Fêtes, l'un d'entre eux (choisi au hasard) se rappellera vaguement avoir aperçu le nain à la fête, probablement dans une buvette.

Le corps a été sérieusement mutilé et porte les marques de nombreux coups de couteau. Un des bras manque et semble avoir été arraché ou enlevé d'un coup de dent.

La poitrine est ouverte en deux, déchirée puis profondément entaillée, et le cœur en a été enlevé. Toute personne qui inspecte soigneusement le corps devra réussir un Test de *Sang-froid* ou gagner 1 point de Folie.

Si les aventuriers essayent de savoir d'où provient le cadavre, ils seront capables de remonter jusqu'à l'embranchement proche de l'emplacement E7 en suivant le canal à contre-courant.

Parvenus à cet endroit, ils peuvent conclure que le corps a été [illegible] depuis la bouche d'égout. Toutefois si cette dernière est inspectée soigneusement par un personnage compétent en *Pistage*, il apparaîtra que la plaque n'a pas bougé depuis au moins trois jours.

Notez que toute personne souhaitant inspecter la plaque d'égout devra grimper jusqu'au sommet du puits, ce qui oblige à posséder la Compétence *Escalade* ou l'échelle avec laquelle les aventuriers ont pénétré dans les égouts. Notez aussi que le puits se trouve juste au-dessus du canal !

E4 & E5. Tuyau de décharge

A [illegible] déversent dans l'Halenback (E4) et dans la Bogen (E5). Les chemins s'arrêtent et le canal se rétrécit pour former un conduit de 50 cm de largeur. Il y a généralement un espace de 15 cm entre la surface du liquide et le sommet du conduit.

E6. Canal ouvert

A cet endroit, le canal remonte à la surface et s'écoule à ciel ouvert à travers l'un des quartiers les plus pauvres de la ville.

E7. Temple caché (Plan 5)

La piste du Gobelin se termine devant une solide porte de bois encastrée dans le mur des égouts. Il y a une petite ouverture munie de barreaux à hauteur des yeux, par laquelle on peut vaguement distinguer une vaste cave.

Une torche dégageant beaucoup de fumée brûle, accrochée au mur, en projetant des ombres tremblotantes sur les murs de la pièce.

Des traces de sang Gobelin pourront être trouvées sur les barreaux en fer, et un Test d'*Observation* réussi révèlera une empreinte de pied nu à mi-hauteur de la porte. Un personnage doué de *Sixième sens* se sentira nettement mal à l'aise devant cette pièce, mais sans

pouvoir expliquer pourquoi, tandis qu'un p[illegible] compétence *Conscience de la Magie* sentira les rémanences d'une puissante magie, mais sans pouvoir détecter quoi que ce soit [illegible]

Les aventuriers ne pourront rien apprendre d[illegible] dans la pièce.

La porte (**R** 4 **D** 12) est verrouillée de l'intérieur. À même le sol derrière la porte, se trouve un tas d'ossements cassés et mastiqués. Le seul identifiable est un bassin à trois emboîtements.

Pénétrer dans la pièce

En apportant plus de lumière à l'intérieur, les aventuriers pourront s'apercevoir qu'il s'agit d'une espèce de temple. Un grand pentacle a été peint sur le sol et deux chandeliers en argent surmontés chacun d'une bougie noire et éteinte sont positionnés à chaque extrémité.

Un cercle de cuivre, de près de 7 cm de large et de 4,50 m de diamètre, entoure le pentacle. Au centre de celui-ci [illegible] représent[illegible] tête d'une bête, entourée de l'inscription "Ordo Septenarius [illegible] tête est partiellement cachée par une [illegible] tache sombre [illegible] Gobelint, dont la couleur verdâtre n'apparaîtra qu'à [illegible] possédant la *Vision nocturne*.

Une espèce de buffet en fer se trouve [illegible] petite flaque d'un liquide sombre a coulé sur [illegible] Dans le coin opposé (devant la porte secrète) [illegible] en soie sur lequel sont brodées les lettres "F S".

Les aventuriers auront à peine le temps de prendre connaissance de ceci — les ossements, le pentacle, le buffet, le morceau de tissu, le mouchoir de Franz Steinhäger — avant qu'une épaisse et lente fumée noire commence soudain à se dégager du centre du pentacle. La fumée se matérialise rapidement sous la forme d'une créature [illegible]

[illegible]

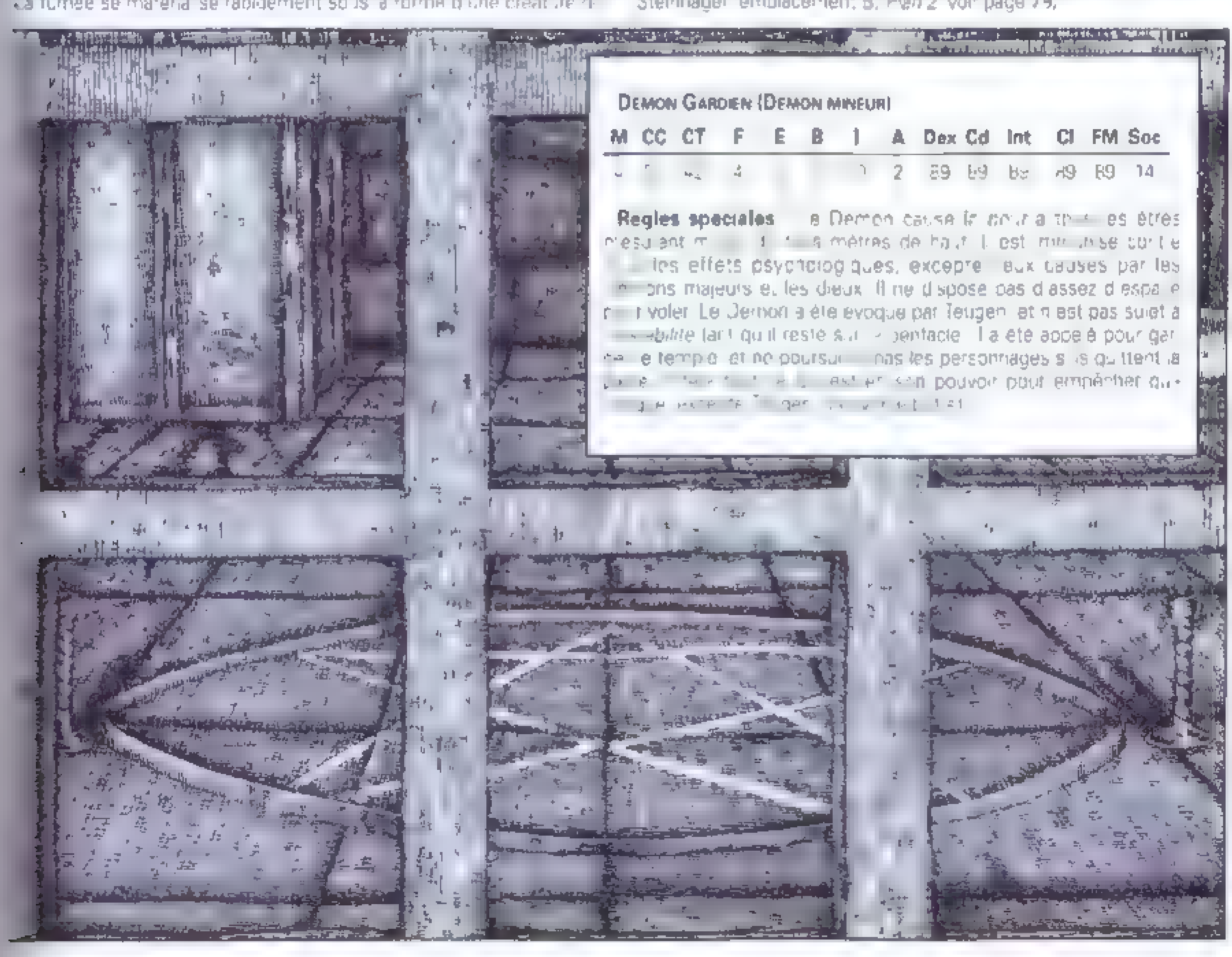
[illegible] n'attaque pas les aventuriers immédiatement ; il ne [illegible] et il a une sorte aversion pour la souffrance. Il essayera plutôt d'effrayer les aventuriers en créant de grands [illegible] féroce (mais inoffensive) et en faisant le [illegible]

[illegible] ne produit aucun effet, il tentera alors de leur parler pour [illegible] expliquer qu'il ne peut pas les laisser rester ici ; il avait essayé d'expliquer cela au petit bonhomme à trois jambes mais celui-ci n'a [illegible] entendre. Aussi, s'ils ne partent pas immédiatement, il n'a [illegible] d'autre choix que de demander de l'aide à son plan d'origine.

[illegible] les aventuriers n'auront aucun moyen de le [illegible] n'attaquera qu'en toute dernière extrémité ou s'il [illegible]

[illegible] fermé à clé et renforcé par un sort de *Verrou magique*. Dans le cas peu probable où les aventuriers ouvrent le meuble, ils y trouveront un crâne humain avec une bande de fer rivetée autour des tempes, et un couteau de sacrifice, taché de sang, couché sur un plateau d'argent (valeur 20 CO). Le crâne est celui d'un Guerrier du Chaos, le composant pour le sort démonique *Immobilisation des Démons*.

Vous ne devez pas permettre aux aventuriers de trouver la porte secrète, qui est verrouillée et fermée avec une barre en fer de l'autre côté, et également protégée par un sort *Verrou magique*. Cette issue [illegible] conduit, via quelques marches en pierre, aux bureaux de Franz Steinhäger (emplacement B, *Plan 2* voir page 79).



Démon Gardien (Démon mineur)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	2	89	89	[illegible]	89	89	14

Règles spéciales : Le Démon cause la peur à tous les êtres mesurant [illegible] mètres de haut. Il est immunisé contre [illegible] les effets psychologiques, excepté ceux causés par les Démons majeurs et les dieux. Il ne dispose pas d'assez d'espace pour voler. Le Démon a été évoqué par Teugen et n'est pas sujet à l'*instabilité* tant qu'il reste sur le pentacle. Il a été appelé pour garder le temple et ne poursuivra pas les personnages s'ils quittent la [illegible] en son pouvoir pour empêcher que [illegible] Teugen [illegible]

Il Y A Quelque Chose De Pourri...

Lorsque les aventuriers sortiront enfin des égouts, ils devraient avoir certains soupçons sur les activités sinistres qui se préparent dans la ville. Il y a diverses choses qu'ils pourraient essayer de faire ensuite, et cette section traite des possibilités les plus probables.

Il n'est, bien entendu, pas possible de couvrir chaque possibilité dans ses moindres détails, et vous devrez utiliser votre libre arbitre et votre sens de l'initiative pour réagir à tout ce que les aventuriers vont tenter de faire, en prenant en compte les notes qui suivent et l'emploi du temps donné dans l'introduction (voir *L'entrée en scène des aventuriers*, page 53).

Teugen est conscient du fait que le Gobelin a été dévoré par le Démon Gardien et connaît l'excursion des aventuriers dans les égouts. Il vide entièrement le temple et cache son contenu ailleurs dans la ville (si les PJ ont emporté certains objets, Teugen s'en procurera d'équivalents). Il se prépare également à toute demande que les aventuriers pourraient faire : il a informé le Conseil municipal, le Capitaine de la Garde et le Juge Richter que le Gobelin a été acculé et tué dans l'un des entrepôts appartenant à la famille Steinhager, et a employé toute son influence pour empêcher une enquête officielle à ce sujet. Il s'est également entendu avec Friedrich Magirius, l'un des membres de l'Ordo Septenarius, sur d'éventuelles questions que les aventuriers pourraient poser, afin qu'il les convainque que rien ne s'est passé.

Teugen et Gideon, réalisant que le temple secret ne peut plus être employé, ont décidé de conclure le rituel dans l'un des entrepôts que Teugen possède sur l'Ostendamm.

Les réactions au vu des nouvelles informations

Cette partie de l'aventure va placer les PJ dans la peau de véritables détectives. Conscients de l'existence du temple, nul doute qu'ils ne cherchent à découvrir son utilité. Au cours de leur enquête, ils peuvent se rendre à divers endroits. Souvent il leur faudra réussir des Tests pour obtenir des renseignements, et si la malchance les poursuit, il se peut qu'ils ne soient pas capables de réunir suffisamment d'informations pour résoudre le problème et découvrir le fond de l'histoire, ce qui pourrait les décourager. Dans ce cas, vous pourrez toujours relancer l'aventure en les faisant se heurter à un PNJ au cours de leurs pérégrinations dans la ville. C'est la fonction première du Docteur Malthusius dans ce scénario (voir page 77), mais vous pouvez aussi employer d'autres PNJ de la même manière pour permettre le bon déroulement de l'histoire si nécessaire. En tant que MJ, vous pourriez trouver utile, et même indispensable, de fournir quelques indications si les joueurs rencontrent des difficultés, mais évitez de trop en faire et de leur rendre la tâche trop facile.

Cette section comprend deux chapitres importants : *A l'air libre* (page 75) couvre les actions probables des aventuriers une fois sortis des égouts. *Principaux lieux* détaille les endroits où ils sont le plus susceptibles de se rendre pour les besoins de leur enquête. Ils sont développés suivant leur code d'identification sur la carte de Bogenhafen (lettres en premier). Ces deux chapitres sont précédés par un certain nombre d'*Evénements* qui surviennent durant leurs investigations, et par des précisions qui peuvent être considérées comme des *Connaissances générales sur Bogenhafen*, et qui peuvent donc être communiquées aux PJ par n'importe quel citadin.

Repérage des emplacements

Si les aventuriers tracent une carte lorsqu'ils sont dans les égouts, ils peuvent être en mesure de repérer les emplacements qui se trouvent au-dessus, en surface. Pour localiser un emplacement particulier, le personnage qui a fait la carte doit réussir un Test d'*Intelligence*, avec un bonus de 10% s'il est compétent en *Orientation* et de 15% s'il possède la Compétence *Cartographie*.

Les emplacements que les PJ sont le plus susceptibles d'essayer de repérer sont les bureaux de Steinhager (emplacement B, page 79) et les Lances Croisées (emplacement A, page 78). Les bouches d'égout peuvent également se retrouver facilement à la surface pourvu qu'elles aient été indiquées sur la carte des aventuriers.

Surveillance

Les aventuriers peuvent décider de surveiller divers emplacements parmi les plus probables, et tout ce qu'ils pourront y découvrir est détaillé dans les descriptions individuelles de ces emplacements. Si un endroit est surveillé, un Test de *Dissimulation* devrait être fait toutes les heures (plus fréquemment dans certains quartiers, voir page 81) pour éviter d'éveiller les soupçons et d'être appréhendé par la Garde.

Evénements

Ces événements surviennent dans l'ordre indiqué durant les investigations des aventuriers dans Bogenhafen.

En plus de ces événements fixes, vous pouvez souhaiter provoquer quelques rencontres supplémentaires pour ajouter à la couleur locale pendant que les PJ poursuivent leur enquête dans les rues de la ville. Certaines des rencontres facultatives prévues pour le Schaffenfest (page 62) sont parfaites pour cette occasion. N'en abusez pas cependant, que les aventuriers aient le temps de réfléchir au scénario.

Les événements suivis d'un astérisque (*) se réfèrent à Morrslieb, la lune du Chaos. Morrslieb est constituée de Pierre Distordante projetée dans le ciel, après l'écroulement des portes distordantes des anciens Slanns. La lune réagit aux préparatifs du dieu du Chaos Tzeentch et de ses mignons pour la destruction de la ville.

Le Premier Jour

A. Docteur Malthusius

Le propriétaire de l'exhibition de monstres du Schaffenfest interpelle les PJ dans la journée s'ils ne pensent pas à aller le voir (voir page 77).

B. Le fou du square

Les aventuriers surprennent une conversation à propos d'un illuminé dans un des squares de la ville, qui clame haut et fort que le destin de Bogenhafen se reflètera à la surface de la lune. Si les PJ se rendent sur place, le fou aura disparu mais reviendra le lendemain (voir plus loin).

C. Perturbation lunaire *

La plus petite des deux lunes, Morrslieb, au lieu d'en être à son dernier quartier, comme habituellement à cette époque du mois, est pratiquement en phase de pleine lune. Tout personnage compétent en *Astronomie* saura que ceci est causé par des forces surnaturelles. Morrslieb est réputée, selon certains astronomes, pour être entièrement faite de Pierre Distordante. L'autre lune suit son cycle naturel.

Le Deuxième Jour

A. La voix de la fatalité

Les aventuriers rencontrent un pauvre hère, sale et déguenillé, aux cheveux longs et épars. Il se trouve dans l'un des squares de la ville au milieu d'une foule de gens, vociférant et agitant le poing contre

personne en particulier. La plupart du temps, il hurle : «Maudits ! Nous sommes tous maudits ! Le Chaos est sur nous ! Les signes sont partout.» De temps en temps, ses déclamations ont un certain sens :

> [illegible]
> [illegible]
> [illegible]
> «Attention à [illegible]»

[illegible] un ami de Karl Teugen (le frère de Johannes) et il est devenu fou en veillant le corps de Karl (voir page 83). Il habite maintenant dans La Fosse (voir annexe) où il survit comme il peut.

Si les aventuriers s'approchent de lui, il regardera fixement l'un d'entre eux. En principe, ce devrait être le personnage qui ressemble à Kastor Lieberung, mais si vous n'avez pas joué *Erreur sur la Personne*, choisissez un PJ au hasard pour être sujet aux éclats d'Ulthar. Celui-ci criera : «La Marque est sur toi ! méfie-toi des propagateurs du Chaos» avant de faire volte-face et de se noyer dans la foule en direction du bac (emplacement 23) et de La Fosse.

Si les aventuriers suivent Ulthar, ils devront réussir un Test d'*Observation* ou le perdre dans la foule. S'ils réussissent, ils auront juste le temps de le voir prendre le bac (ils ne seront *pas capables* de le rattraper). De toute façon, ils pourront toujours se renseigner parmi la foule pour apprendre qu'il vit dans La Fosse. Ce renseignement leur coûtera au moins 1 CO et un Test de **Soc** sur l'un des badauds — un échec ne rapportera pas l'information.

Si et lorsque les PJ trouveront la masure d'Ulthar, il n'y aura aucune réponse à leurs coups répétés sur la porte. En entrant, ils trouveront le corps recroquevillé sur le sol, la gorge ouverte. Gideon, réalisant que Ulthar pourrait leur donner certaines informations primordiales, l'a tué de ses mains griffues. S'ils fouillent le corps, les PJ ne trouveront que des puces et un médaillon à l'effigie de la maison des Teugen. Celui-ci avait été remis à Ulthar par Karl sur son lit de mort.

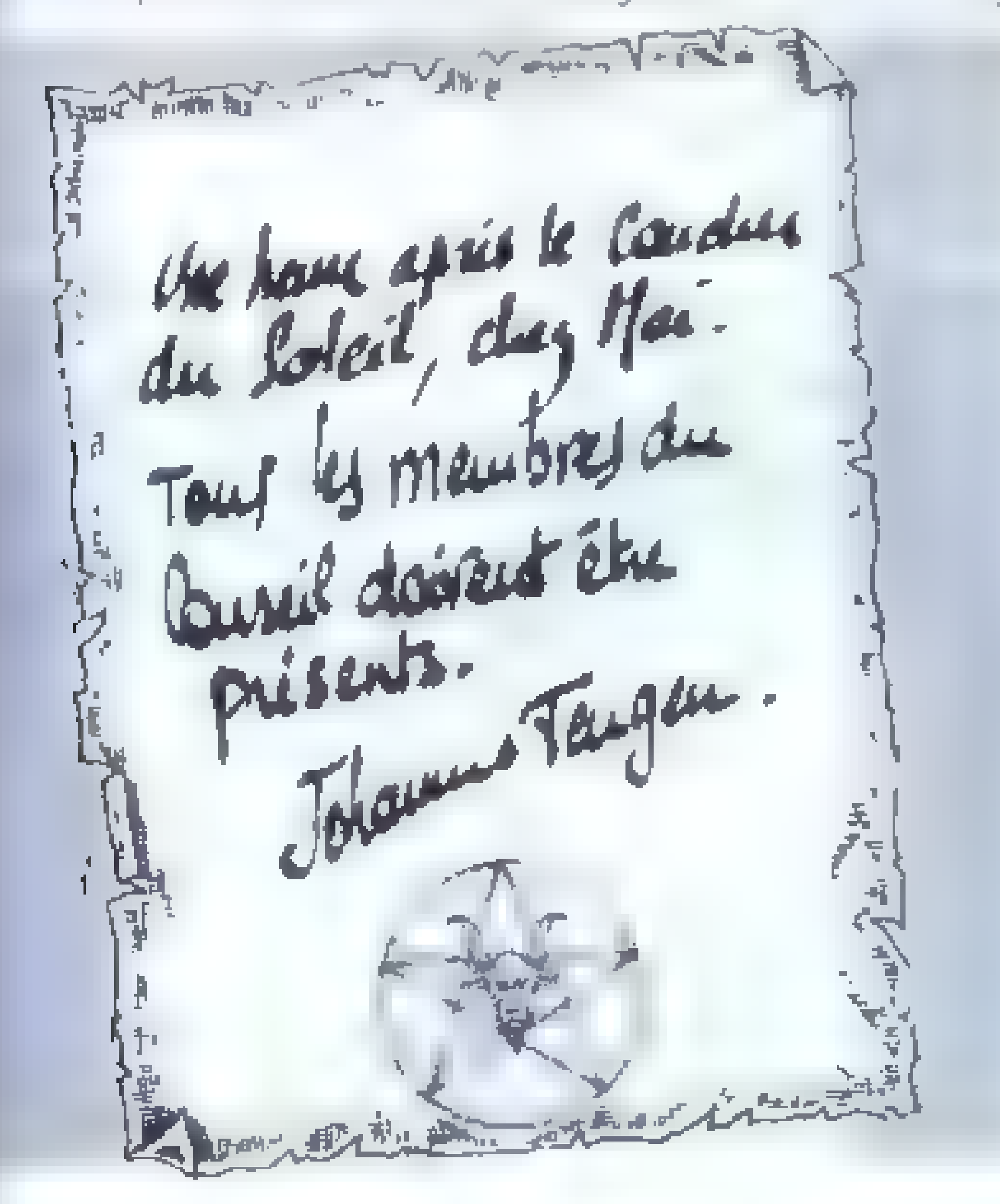
B. Le mauvais œil

Pendant toute l'après-midi, Gideon surveillera les aventuriers. Tout personnage pourvu d'un *Sixième sens* aura la sensation d'être observé mais sera incapable de déterminer d'où cela vient.

C. L'invitation

Note : Si les aventuriers progressent lentement, reportez cet événement au *Jour précédant le rituel* (voir plus loin).

Pendant qu'ils surveillent Friedrich Magirius ou Franz Steinhager,


Une heure après le Coucher du Soleil, chez Moi.
Tous les membres du Conseil doivent être présents.
Johannes Teugen.

les PJ apercevront un morceau de papier tombant de l'une des [illegible] Steinhager ne se rendra compte de rien et les aventuriers courront le ramasser et le lire.

Cet événement peut être employé de diverses manières. Par exemple, si les aventuriers ne sont pas en train de surveiller précisément les personnes précitées, mais leurs maisons ou leurs lieux de travail, il se pourrait qu'ils trouvent le papier dans la rue ou juste devant la porte de leurs résidences.

D. Les hommes de main

Juste après la tombée de la nuit, huit hommes arrivent sur les aventuriers de toutes les directions. Tous sont vêtus assez misérablement et tiennent des gourdins, des barreaux de chaise et autres armes similaires. Si les aventuriers sont à l'intérieur d'un bâtiment à ce moment-là, ils seront interpellés par un seul d'entre eux, les autres restant d'une manière menaçante en retrait. Ces hommes ont été engagés par Teugen pour intimider les personnages. Aucun d'entre eux ne sait pour le compte de qui ils travaillent ; ils suivent simplement les instructions que leur a données Gurney à la Guilde des Dockers (voir page 83).

Sur un Test d'*Observation* réussi, les PJ noteront que quelques-uns d'entre eux portent un pendant d'oreille en métal bon marché arborant l'emblème d'une corde et d'une poulie. Un Test d'*Intelligence* réussi (avec un bonus de +10 pour les personnages ayant exercé une Carrière d'*Artisan*, de *Batelier*, de *Manouvrier* ou de *Commerçant*) leur permettra alors d'identifier l'emblème comme celui de la Guilde des Dockers. Une fois que les personnages seront entourés de toutes parts, l'un des hommes [illegible] :

«On a un message pour vous. Arrêtez d[illegible] ce qui n'vous r'garde pas ou vous pourriez bien vous réveiller un beau matin au fond d'la rivière. Pourquoi n'allez-vous pas tenter vot' chance ailleurs, hein ? J'ai entendu dire qu'Altdorf était une ville charmante à c't époque de l'année.»

Les hommes se disperseront ensuite. A aucun moment ils ne tenteront une action agressive, à moins d'être attaqués ou provoqués (employez le Profil des *hommes de main* de la *Feuille de Référence du MJ*).

E. Le visage dans la lune *

A la seconde nuit, Morrslieb est plus grande et plus pleine qu'à l'accoutumée. Elle semble accrochée juste au-dessus de la ville. Comme la nuit se poursuit, un visage grimaçant apparaît à sa surface. Il est indistinct au début, mais ses traits se sont précisés lorsque l'aube se lève.

Le Jour Précédant le Rituel

Note : Si les aventuriers ont progressé rapidement, les événements prévus pour cette journée peuvent être utilisés au *Deuxième Jour*.

A. La réunion

Teugen a demandé au Conseil Intérieur de l'Ordo Septenarius de se réunir chez lui, à Adel Ring, une heure après le coucher du soleil. Teugen a organisé cette réunion pour mettre la dernière main à la cérémonie avec les membres du Conseil Intérieur. Les aventuriers peuvent être au courant de cette réunion grâce à une lettre égarée par Friedrich Magirius ou Franz Steinhager (voir plus haut) ou s'ils surveillent Adel Ring au moment où les membres du Conseil Intérieur arrivent pour la réunion.

A ce moment de la nuit, il y a une certaine activité à Adel Ring. Les déplacements de Teugen, Magirius et Steinhager sont précisés plus loin, mais ce ne seront pas les seules personnes présentes dans le quartier. La bande occasionnelle de jeunes viveurs sera en train de partir pour une virée en ville ; des gens traverseront Adel Ring pour aller dîner, généralement accompagnés de serviteurs munis de torches et de gourdins pour décourager d'éventuels brigands ; des rendez-vous galants, et même un duel, peuvent avoir lieu dans le

Parc, sans parler des patrouilles régulières de la ceux remplissant leur devoir de protection des citoyens.

Les "bruits de fond" sont laissés à votre appréciation. Il peut se produire des incidents supplémentaires sous la forme de jeunes querelleurs agressifs, de gardes du corps trop zélés et de gardes soupçonneux, ou même d'éventuelles diversions ; par exemple, plusieurs personnes peuvent sortir des maisons Steinhager ou Magirius — la plupart d'entre elles partant pour des destinations parfaitement anodines — et les PJ pourraient avoir certaines difficultés à identifier Franz Steinhager ou Friedrich Magirius dans le noir, d'où une certaine confusion possible. Si les personnages accostent n'importe lequel de ces PNJ, il y a de fortes chances pour qu'ils soient pris pour des brigands et traités en conséquence. Vous êtes libre d'agir comme vous l'entendez ici, que les aventuriers restent sur leurs gardes, d'accord, mais évitez de les mettre dans une situation impossible d'où ils ne pourront pas se sortir.

Friedrich Magirius

Après être revenu de son travail à la Guilde des Marchands, Magirius est resté chez lui (emplacement D) pendant environ une heure. Il est ensuite sorti, porteur d'un paquet contenant ses robes de l'Ordo Septenarius, et a traversé Adel Ring jusqu'à la maison Teugen (emplacement E). Si les aventuriers essayent de l'arrêter ou de lui parler, Magirius leur souhaitera une bonne soirée et continuera son chemin. Si les PJ font en sorte qu'il lui soit impossible de les éviter, il leur expliquera qu'il a rendez-vous pour dîner avec son ami le conseiller Teugen. Si les personnages persistent à vouloir le retenir, il appellera à l'aide et tentera de se frayer un chemin.

Franz Steinhager

Steinhager émerge de sa maison (emplacement C) environ [illegible] minutes après Magirius. Il est flanqué de deux gardes du corps, et transporte également ses robes avec lui. Si les aventuriers essayent de l'arrêter ou de le questionner, il les considérera comme des brigands et appellera à l'aide tandis que ses gardes du corps (utilisez le Profil d'*hommes de main* dans la *Feuille de référence du MJ*) se placeront de façon à le protéger.

Autres arrivants

Dans la demi-heure suivant l'arrivée de Magirius et de Steinhager, cinq autres visiteurs se présenteront. Tous sont à pied et chacun transporte un paquet. Certains sont en compagnie de gardes du corps et presque tous viennent de maisons proches d'Adel Ring.

Les aventuriers devraient être découragés de s'introduire à la réunion. Jusqu'à ce que le dernier visiteur soit arrivé, les portes restent ouvertes et deux serviteurs attendent devant l'entrée. Si les PJ tentent de passer les portes, ils seront poliment — mais fermement — refoulés par les serviteurs, qui leur diront qu'il s'agit d'une soirée privée. Si les personnages insistent sur place, deux gardes du corps, portant des cottes de maille à manches longues, leur suggèreront d'aller voir ailleurs. Si le groupe persiste encore à essayer d'entrer, les gardes du corps attaqueront, secondés par deux autres qui attendaient à l'intérieur.

Une fois le dernier invité arrivé, les serviteurs refermeront et verrouilleront les portes. Deux gardes du corps se tiendront là tandis que les deux autres patrouilleront dans la propriété. Trois chiens de garde seront alors lâchés : ils n'ennuyeront pas les gardes du corps ni les serviteurs, mais quiconque passera le mur de la propriété sera en mauvaise posture. Des précisions sur les défenses de la maison Teugen sont données à la page 81.

Le projet

Pendant la réunion, Teugen apprendra aux membres du Conseil Intérieur que le temple, ayant été découvert, a dû être abandonné, et que le rituel aura lieu le lendemain soir dans un nouveau lieu, qui leur sera révélé ultérieurement. De nouvelles instructions leur seront communiquées au moment venu. Rappelez-vous que les autres pensent que la cérémonie a pour but d'altérer les lois du marché, que Teugen croit qu'il va les sacrifier pour sauver son âme, et que seul Gidéon sait qu'il va créer un petit Portail Chaotique à l'emplacement de la ville. Après la réunion, Friedrich Magirius ressent quelques doutes à propos de l'éthique des projets de Teugen, car ce dernier a mentionné qu'un sacrifice humain serait nécessaire pour mener à bien le rituel. Après s'être débattu avec sa conscience pendant quelques instants, Magirius décide de se retirer du projet et de [illegible] les aventuriers (voir page 8[illegible]).

B. Les langues vont bon train *

[illegible]sque Mörrslieb apparaît pour la troisième nuit, les traits du visage sont très prononcés. Cette nuit, elle paraît très basse au-dessus de la ville, pas très loin du plus haut bâtiment. Ce n'est qu'une illusion d'optique, mais les aventuriers pourraient être amenés à penser [illegible] une est juste hors d[illegible] rement les a[illegible]

Comme la nuit avance, les yeux de la figure s'ouvrent et bougent. [illegible]conque observera le phénomène verra les yeux bouger pour [illegible] ans sa direction. De temps en temps, le visage [illegible] regarde [illegible] es habitants de Bögenhafen, ce visage [illegible] qui n'empêche pas qu'il soit le principal sujet de conversation en ville depuis son apparition. Dès qu'il a commencé à bouger, certains sont rentrés se terrer chez eux, tremblants de peur, tandis que d'autres restent dehors dans les rues pour regarder le phénomène, apparemment fort amusés.

Le Jour du Rituel

A. Les surveillants

[illegible] vent les aventuriers pendant la journée [illegible] persistent dans leur enquête, huit d'entre eux reviendront et tenteront d'attirer les PJ dans un endroit retiré. Ils essayeront alors de les assommer avec l'intention de les délester de leurs biens avant de les jeter dans la rivière. Si les aventuriers parviennent à battre ces canailles, elles ne viendront plus les ennuyer par la suite.

Il y a 50% de probabilités pour que la Garde arrive sur les lieux 2D6 Rounds après cela ; si c'est le cas, les hommes de main s'enfuiront aussi vite qu'ils le pourront. Les aventuriers pourraient se voir conseiller de déguerpir également, à moins qu'ils ne réussissent à *bluffer* les gardes pour éviter d'être arrêtés.

B. L'homme dans la lune *

[illegible]nture se poursuit pendant plus de 3 jours, la lune ne [illegible]ra plus mais continuera à regarder avec envie en direction de la ville. Si la cérémonie de Teugen est arrêtée, la lune semblera très désap[illegible] avant de retrouver son aspect initial à cette période du mois — un croissant. La lune restera sous sa "forme joyeuse" jusqu'à ce que le Portail Chaotique soit refermé.



Connaissances Générales Sur Bögenhafen

Les informations suivantes peuvent être obtenues en se renseignant auprès des PNJ secondaires rencontrés dans la ville. Les informations présentées sous chaque rubrique ne sont pas forcément [illegible] d'une même personne (à moins que ce ne soit spécifiquement prévu). Les aventuriers auront à parler à un certain nombre de PNJ avant de pouvoir rassembler tous ces renseignements.

[illegible]esses

Les adresses des principales familles de marchands à Adel Ring [illegible] sont connues par la majorité des citadins. Une fois à Adel Ring, les maisons sont facilement identifiables car l'emblème de chaque famille est placé bien en vue à l'entrée des propriétés.

[illegible]agnus

[illegible] Magnus est un membre de la Guilde des Marchands. Il représente la plus importante de toutes les petites familles de marchands de la ville. Magnus se trouve souvent au siège social de [illegible]

Haagen, Ruggbroder, Steinhäger et Teugen

(voir *Les familles de marchands*, page 57)

[illegible]hannes Teugen

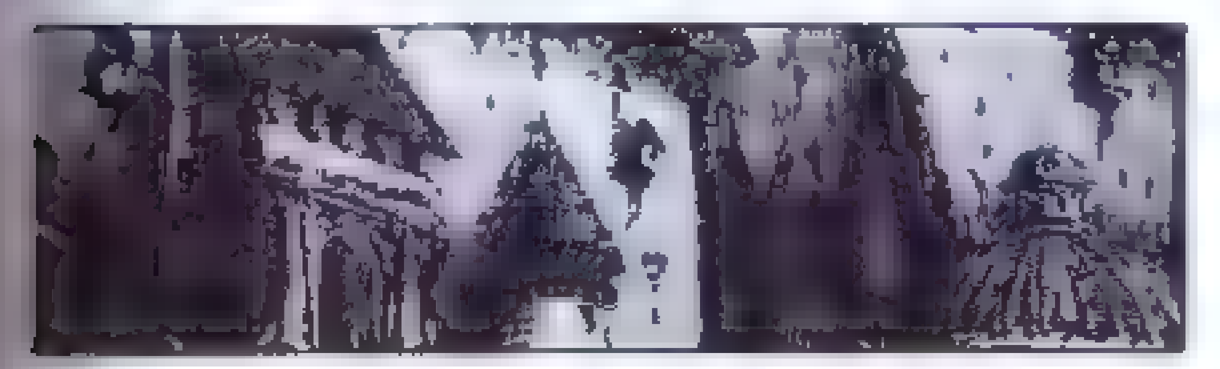
[illegible]hannes est le chef de la famille Teugen, l'un des premiers [illegible]seillers municipaux et le Maître de la Guilde des Marchands. Il [illegible] né il y a cinquante ans, second fils de Friedrich et Gunnhilde [illegible] frère aîné, Karl, prit la tête de la famille à la mort de [illegible] Johannes partit [illegible] de Nuln. À la mort [illegible] en main les affaires de la famille qu'il a remontées de façon [illegible]croyable ; il faut dire que sous le commandement de Karl, les [illegible] avaient essuyé quelques revers de fortune (voir page 94).

[illegible]deon

Seuls les citoyens riches, et qui ont des accointances avec le négo[illegible] auront entendu parler de Gideon, dont ils croient qu'il est un [illegible]ent éloigné de Johannes Teugen ; il a fait sa première apparition [illegible] ville avec Teugen lorsque ce dernier est revenu de Nuln (page 94).

[illegible]rdo Septenarius

Toute question posée au sujet de l'Ordo Septenarius se heurtera à [illegible] mur de silence ; la plupart des gens auprès desquels les aventuriers pourront se renseigner nieront avoir jamais entendu parler de [illegible] société, qu'ils connaissent ou non son existence. Si un personnage compétent en *Langage secret — Guilde* cherche un membre [illegible] de la Guilde des Marchands pour l'interroger, et réussit [illegible] de *Commérages*, il apprendra que Magnus pourra lui fournir [illegible] les renseignements qu'il souhaite sur les activités charitables [illegible]ette organisation (voir page 84).



A l'Air Libre

Il est probable que la [illegible] déjà bien avancée lorsque les aventuriers sortiront des égouts, aussi cela limitera sérieusement leur champ d'action dans l'immédiat. À l'exception des casernements [illegible] 10 & 11, page 82) et de diverses auberges, la plupart [illegible] seront fermés. Les personnages pourraient toujours tenir à sortir les gens de leur lit, mais les PNJ qui seront entrepris de cette manière si peu délicate seront très irrités et peu enclins à aider les PJ jusqu'au matin. Les personnages irrités pourraient même se permettre de vider leur pot de chambre sur la tête des importuns !

Un Coin pour Dormir

L'auberge de "La Fin du Voyage" (emplacement 27)

Les aventuriers qui résident à La Fin du Voyage et qui sont couverts de souillure (souvenir de l'excursion dans les égouts) se verront prier de quitter l'auberge par le maître des lieux. Ils pourront revenir dès qu'ils auront pris un bain, mais pas avant. Malheureusement, les établissements de bain ne sont pas ouverts avant le matin, et les PJ devront passer une nuit inconfortable à la belle étoile, à moins qu'ils ne retournent sur la péniche de Josef Quartjin (voir *Le Berebeli*, plus loin).

Au matin, les aventuriers devront payer une facture de 2 Couronnes couvrant les frais de la chambre dans laquelle ils ont laissé leurs affaires pour la nuit. S'ils protestent, il leur sera répondu que le Gobelin a été capturé et tué une heure à peine après leur [illegible] dans les égouts et que, puisqu'ils n'ont pas réussi à le rattraper, le Conseil n'est plus disposé à payer leur logement (chaque bain chaud ajoutera 2 Pistoles à la note). Les aventuriers ne seront pas autorisés à récupérer leurs affaires avant d'avoir payé ce qu'ils doivent ; [illegible] cette "requête" est appuyée par deux solides employés de l'établissement. Les PJ peuvent tenter un test de *Marchandage* pour réduire la note.

Personne dans l'auberge ne sait où le Gobelin a été tué, mais on suggérera aux aventuriers de se rendre à l'Hôtel de Ville (emplacement 25, plus loin) pour plus d'informations.

Le Berebeli

Il est probable que les Joueurs de *Erreur sur la Personne* souhaiteront retourner sur la péniche de Josef, Le Berebeli. Les personnages indemnes et couverts de salissures retournant sur le Berebeli seront passés par-dessus bord par un Josef de fort méchante humeur. Il a bu et il est contrarié d'avoir été dérangé. Josef est déterminé à faire quelque chose pour endiguer la puanteur qui émane des personnages. Cependant, une fois que tous les PJ seront en train de barboter dans la rivière, Josef éclatera de rire et les aidera à sortir de l'eau. Il ne lancera pas un personnage blessé par-dessus bord.

Un Travail Bien Fait

Le Tribunal des Fêtes (emplacement 7)

Le Tribunal des Fêtes siégera jusqu'au troisième jour de la foire. Après quoi toutes les procédures judiciaires se régleront de nouveau au Palais de Justice (emplacement 26).

Lorsque les aventuriers se présentent au Tribunal des Fêtes, le juge Richter est en plein procès, au sujet d'une bagarre entre deux manouvriers, et n'est pas en mesure de les recevoir. Son greffier, Andrea, s'enquerra de la raison de leur présence en ces lieux, et leur demandera de repasser un quart d'heure plus tard.

Lorsque les aventuriers seront finalement reçus par le juge, ce dernier

eur dira qu'il est désolé de leur avoir fait perdre leur temps puisque le Gobelin a été écrasé par des caisses dans un entrepôt sur Ostendamm environ une heure après qu'ils aient pénétré dans les égouts. Richter ne sait pas ce que le corps du Gobelin est devenu, pour lui le dossier est clos. Cependant, il écoutera attentivement ce que les aventuriers ont à lui dire. Richter ne croira pas à leur histoire et leur demandera de fournir des preuves.

Si elle est demandée, Richter leur communiquera l'adresse de l'entrepôt, n°4 en partant de l'extrémité Ouest de l'Ostendamm — emplacement H) et les informera qu'il appartient à la famille Steinhager. Si les aventuriers lui disent que le temple secret se trouve juste au-dessous des bureaux de Steinhager, il leur promettra d'examiner ce problème.

Si les PJ lui montrent le mouchoir découvert dans le temple, il confirmera qu'il porte bien le monogramme de Franz Steinhager. Si le symbole de l'Ordo Septenarius lui est décrit, il avouera n'avoir aucune idée de ce que cela peut être.

Richter n'est pas habilité à remettre de l'argent aux aventuriers. Si ceux-ci lui en demandent, il les renverra à l'Hôtel de ville.

Le cadavre de Gottri

Si les PJ ont apporté le corps du Nain avec eux, Richter en aura des nausées et insistera pour qu'ils l'enlèvent. Il suggèrera qu'ils l'apportent à la Guilde des Pleureurs (emplacement 38, page 85) et le fassent inhumer. En ce qui le concerne, il est évident que Gottri a été victime de coupe-jarrets qui l'ont jeté dans les égouts après l'avoir assassiné. Il peut leur dire que Gottri était condamné plusieurs fois par jour au pilori, tous les jours de la semaine, pour ivrognerie et tapage sur la voie publique, et que ce jour-là, il avait été libéré à la tombée du jour. Il ne sait pas ce qui s'est passé pour lui ensuite.

Si les aventuriers interrogent Andréa sur Gottri, un Test de *Commérages* réussi (avec un modificateur de +10 pour la Compétence *Législation*) leur apprendra que le Nain a été vu pour la dernière fois se rendant en ville en compagnie d'un domestique portant la livrée de la famille Teugen.

La récompense de Richter

Si Richter a été mis au courant pour le Gobelin ou pour le temple secret, il se rendra à l'Hôtel de Ville pour y rencontrer Teugen sitôt les aventuriers partis. Il racontera à Teugen tout ce qu'il a appris et lui demandera conseil. Teugen lui assurera qu'il va examiner le problème et lui demandera de retourner au Tribunal.

Si les aventuriers retournent voir Richter par la suite, ils apprendront par Andréa qu'il est tombé malade et rentré chez lui. C'est le juge Gorvintz qui le remplace au tribunal et il est très occupé pour le moment. En aucun cas, le juge Gorvintz n'acceptera de voir les PJ, si ce n'est pour les condamner aux travaux forcés !

Sur un Test de *Commérages* réussi, Andréa répondra aux questions sur la maladie de Richter. Elle racontera aux aventuriers que le Capitaine de la Garde a demandé à voir le juge et, elle ne sait pas ce qui s'est passé exactement entre temps, que Richter était tout pâle et visiblement secoué à la suite à cette entrevue. Si la question lui est posée, Andréa répondra aux PJ que le juge Richter a ses appartements au Palais de Justice (emplacement 2b).

Il se peut que les aventuriers retournent questionner Andréa, après être allé parler au Capitaine de la Garde (emplacement 10, page 82). Elle leur avouera alors qu'il y avait quelque chose de bizarre et d'effrayant dans l'attitude du Capitaine. Il semblait assez amusé lorsqu'il a quitté Richter, ce qui est plutôt étonnant de sa part, lui d'habitude si sérieux.

Les appartements de Richter

Le juge Richter vit seul, partageant ses quartiers avec Gilda, sa gouvernante, qui ouvre la porte aux aventuriers lorsqu'ils arrivent. Gilda a 57 ans et en a passé 20 au service du juge. Elle adore Richter et elle est très affectée par sa maladie. Elle ne laissera entrer les PJ que s'ils réussissent un Test de *Sociabilité* ou de *Bluff*. Un *Herboriste* ou un *Estudiant en médecine* bénéficie de +30% à ce test. S'il est réussi, les aventuriers apprendront que Richter n'a pas été malade depuis des années et qu'un médecin, Reinhold Heichtdorn, est déjà à son chevet. Après quelques minutes, le docteur apparaît et, après avoir recommandé à Gilda de garder le malade au chaud, il sort. Le médecin n'a pas le temps de bavarder avec les PJ et se dépêche de retourner à la Guilde des Médecins (emplacement 34, page 84).

Le juge Richter souffre d'une maladie provoquée magiquement, la fièvre cérébrale pourpre, par Gideon. Ses yeux lui sortent des orbites et sa langue est toute gonflée. Il délire et mourra d'ici à une semaine. Un personnage *Herboriste*, compétent en *Pathologie*, sera capable d'identifier la maladie sur un Test de **Int** réussi, et connaîtra un remède à base d'herbes qui calmera le patient. Malheureusement, ce remède n'est pas disponible dans cette ville, mais Gilda suggèrera au personnage d'informer le Docteur Reinhold Heichtdorn de ce diagnostic.

L'Hôtel de Ville (emplacement 25)

A l'Hôtel de Ville, les aventuriers sont reçus par un employé d'humeur maussade qui les informe que le Gobelin a été tué dans un entrepôt la nuit dernière. Puisqu'ils n'ont pas réussi à le capturer, le Conseil n'est pas disposé à leur verser quelconque rétribution quant à leur participation dans cette affaire.

Les PJ peuvent essayer de persuader l'employé de les payer. Sur un Test réussi de *Marchandage* (n'oubliez pas les modificateurs de **Soc** s'ils ne se sont pas nettoyés au préalable), l'homme leur dira d'attendre et disparaîtra dans l'une des pièces pendant 3D6 x 10 minutes. Si les aventuriers sont encore là à son retour, il leur dira qu'il a été autorisé à régler leurs frais de logement et à leur remettre 1 Couronne à chacun. Cette somme n'est pas négociable et d'autres tentatives de marchandage ne l'augmenteront pas.

L'employé ne sait rien de plus au sujet du sort du Gobelin et refusera de se renseigner à ce propos pour les aventuriers. Si les PJ demandent à voir le juge Richter ou une personne responsable, ils se ont envoyés au Tribunal des Fêtes (emplacement 7 plus avant).

Si les aventuriers tentent d'impressionner l'homme avec des histoires de monstres dans les égouts, ils seront regardés avec un dédain non dissimulé : les aventuriers de leur espèce sont réputés pour raconter ce genre d'histoires et l'employé considèrera qu'ils sont en train de chercher à se faire payer pour avoir débarrassé les égouts de la ville de ces soi-disant monstres.

Si les aventuriers font mention du temple secret, l'employé notera avec soin tous les détails qu'ils voudront bien lui communiquer. L'homme est sceptique et sarcastique au sujet de leur trouvaille et n'inscrira sur son rapport que les faits qui ne lui sembleront pas trop enjolivés. Après avoir fini, l'employé les quittera non sans leur avoir demandé de patienter le temps qu'il essaye de trouver à quel service il doit remettre ce rapport. A son retour (après 10 + 5D10 minutes), il demandera aux aventuriers de revenir le lendemain (voir plus loin).

Les archives de la ville

Ces archives ne sont pas accessibles aux PJ car Teugen, usant de son influence, en a fait interdire l'accès à quiconque, excepté aux membres du Conseil municipal.

Le lendemain

Convoqués à l'Hôtel de Ville le jour suivant, les aventuriers rencontreront de nouveau le même employé. Il les fera patienter pendant dix minutes, car il est occupé à écrire sur un grand livre, les ignorant durant tout ce temps. Après avoir refermé et rangé son livre, il remerciera les PJ pour leur aide en disant : « Ça sera tout, vos allégations seront examinées ». Teugen a ordonné à l'employé d'assurer aux aventuriers que les autorités de la ville se chargent de prendre cette affaire en main. Si le nom de Steinhager est mentionné, l'employé insinuera qu'il est imprudent, de la part d'étrangers, de calomnier des conseillers municipaux.

Si les aventuriers persistent à vouloir parler à un responsable, un Test de *Sociabilité* devra être réussi, modifié par les Compétences de *Baratin, Charisme* et *Séduction* (cette dernière applicable seulement

pour un personnage féminin. Si le Test est réussi, l'employé [illegible] tera dans une pièce proche pendant 10 +2D10 [illegible] les introduira dans un bureau en leur apprenant que [illegible] Teugen consent à les recevoir personnellement.

Conseiller Teugen (Caractéristiques du PNJ en annexe)

Les aventuriers sont conduits par l'employé, à travers un couloir lambrissé, jusqu'à une grande porte en chêne massif sur laquelle une plaque indique : Bureau du Conseiller Teugen. Après avoir frappé à la porte, l'employé fait signe aux PJ d'entrer dans la pièce obscure.

En entrant dans le cabinet de travail, les aventuriers réaliseront que tous les rideaux sont tirés, plongeant la pièce dans une semi-obscurité. Derrière un grand bureau en acajou se tient le conseiller Johannes Teugen. Quand les yeux des PJ se seront habitués à la pénombre, ils pourront distinguer sa massive silhouette devant les rideaux fermés. D'une voix agréable et enjouée, Teugen les accueille : «Bonjour, veuillez entrer s'il vous plaît et fermer la porte derrière vous. Excusez moi pour l'obscurité, mais j'ai une terrible migraine aujourd'hui.» Teugen montre les sièges devant son bureau.

Pendant que les aventuriers s'assoyent, Teugen prend un gobelet rempli d'un liquide rougeâtre d'une main blanche et empâtée. Comme il porte le gobelet à ses lèvres, les aventuriers pourront noter (sur un Test réussi d'*Observation*) que deux de ses dents sont plutôt longues et pointues. Autour de son cou pend une chaîne en or à laquelle est accroché un médaillon avec le symbole de sa famille.

[illegible] de Teugen sont de convaincre les aventuriers [illegible] les [illegible] pours d'examen et que, dès lors, ce problème ne les concerne plus. Nul doute qu'ils ne laissent entièrement [illegible] au Conseil municipal pour se charger de cette affaire, n'est-ce pas ?

D'une façon plus cordiale, Teugen répète tout ce que l'employé a déjà dit ; il explique que la récompense était conditionnée à la récupération du Gobelin par les aventuriers, ce qu'ils n'ont pas réussi.

Si les PJ font mention du temple ou de toute autre découverte qu'ils ont faite dans les égouts, il esquissera un sourire condescendant [illegible] dents de nouveau), et expliquera que c'est une [illegible] les propriétaires d'entretenir des chapelles [illegible].

Quant au Démon, eh bien, c'est tout simplement ridicule ; il est sûr que les aventuriers ont été abusés par des jeux de lumière et d'échos, favorisés par l'environnement lugubre qui règnent dans les égouts.

Si les PJ parlent de l'Ordo Septenarius, Teugen leur dira qu'il appartient lui-même à cette charitable institution. Il s'excusera ensuite de ne pas avoir le temps de leur en parler maintenant, mais recommandera aux personnages de voir le conseiller Magirius à la Guilde des Marchands qui, il en est sûr, sera heureux de répondre à toutes leurs questions.

Il leur demandera alors de bien vouloir l'excuser, car il a encore beaucoup à faire, et actionnera une petite sonnette en cuivre posée sur son bureau, sur quoi l'employé apparaîtra pour montrer la sortie aux personnages.

Lors d'éventuelles visites ultérieures à l'Hôtel de Ville, après leur entrevue avec Teugen, les aventuriers ne pourront plus rien obtenir de l'employé de service. S'ils insistent, quatre gardes feront leur apparition afin de les escorter hors du bâtiment.

Surveiller l'hôtel de ville

[illegible] vont et viennent pendant la journée et la [illegible] avant la tombée de la nuit. Teugen, quant à lui, part [illegible] heure, après le crépuscule, et se rend directement [illegible] d'Adel Ring.

Docteur Malthusius (emplacement 8)

[illegible] que les aventuriers rencontrent le Docteur Malthusius durant le premier jour de leur enquête [illegible] les PJ peuvent décider d'aller le voir pour [illegible] son Gobelin. S'ils ne [illegible] que le Docteur Malthusius les [illegible] du Tribunal des Fêtes.

Le Docteur Malthusius se montre content de revoir les aventuriers ; il est convaincu qu'ils ont fait de leur mieux pour retrouver le Gobelin et ne [illegible] espèce de rancune. Il les invitera dans sa roulotte [illegible] du brandy et du tabac.

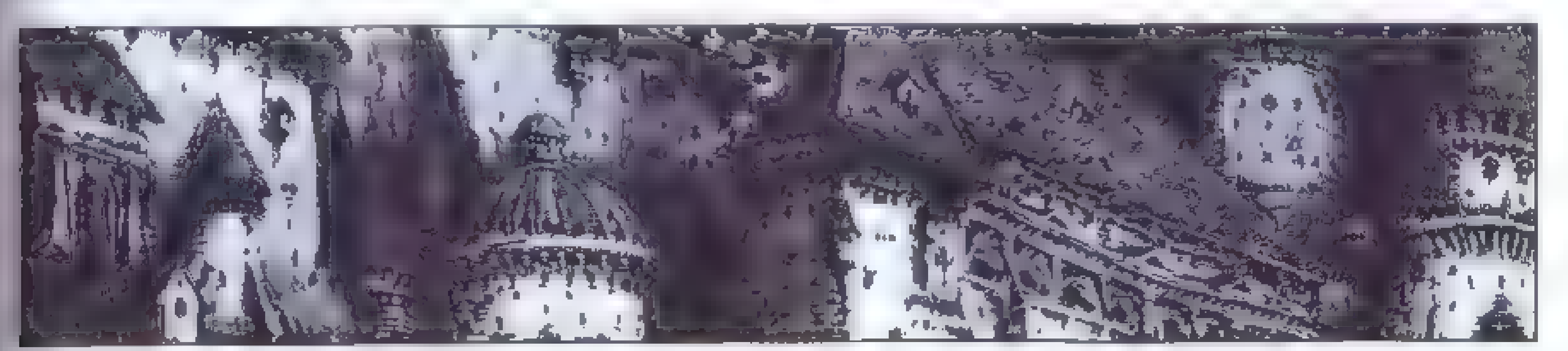
Malthusius [illegible] entendu dire que le Gobelin avait été tué dans un entrepôt près de la rivière, et il est très triste de la perte de sa meilleure attraction. Il réalise que les gens de la ville n'avaient aucun [illegible] en vie, mais il est consterné par le fait que l'employé de l'Hôtel de Ville a refusé fermement sa requête de lui remettre le corps, afin qu'il puisse l'empailler et le montrer ainsi. Il ne peut pas comprendre pourquoi ils refusent de lui rendre le corps, puisqu'il ne peut être d'aucune utilité à personne.

Si les aventuriers lui parlent du temple et suggèrent que le Gobelin [illegible] par le Démon Gardien, Malthusius refusera tout d'abord [illegible]. Est-ce que les personnages sont sûrs que ce qu'ils ont [illegible] pas une espèce de pile [illegible] ou quelque chose comme ça ? Un Test de **Soc** réussi (ou la vue du bassin du Gobelin — voir page 71) le convaincra que les aventuriers sont tout ce qu'il y a de plus sérieux, et il fera réfléchir : «Oui, ce doit être pour cela que les autorités ne veulent pas me rendre son corps — il n'en a plus après que le Démon s'est occupé de lui.»

Malthusius ne tiendra pas à assurer un rôle actif dans les investigations ultérieures — il expliquera qu'il n'est pas pressé de se faire des ennemis puissants, et que, de toute façon, il doit être parti dès que la foire sera terminée. De plus, la perspective d'un temple secret gardé par un Démon dans une ville aussi ordinaire que Bögenhafen l'effraie ; il est partagé entre son désir de faire quelque chose et sa conviction qu'il vaut mieux pour lui qu'il ne s'intéresse pas de trop à ce genre de chose.

S'il peut rendre un quelconque service aux aventuriers, tant qu'il ne court pas de risque personnellement, il sera heureux de le faire. [illegible] suggérera que la Guilde des Voleurs pourrait être [illegible] qui saurait la contacter ; malheureusement lui en est incapable. Si les PJ font encore appel à ses idées, Malthusius leur dira que la bibliothèque du Temple de Verena (emplacement 17 page 83) devrait contenir des renseignements utiles.

Si les aventuriers parlent de Gottri, Malthusius offrira de [illegible] gner sur le champ de foire et, avant la fin de la journée, il sera en mesure de leur apprendre que le Nain a été aperçu brièvement après la tombée de [illegible] un jeune homme portant [illegible] une fleur rouge.



Principaux Lieux

Cette section concerne les endroits où les aventuriers sont le plus susceptibles de se rendre pour suivre les indices découverts au cours de leurs investigations. Vous aurez également besoin de la carte de Bögenhafen et des descriptions données dans les annexes.

Vous devrez encourager les joueurs à mener leur enquête ensemble, car se séparer peut conduire à des situations où certains joueurs n'auront rien à faire pendant un certain temps.

Retour dans les Égouts

Les aventuriers peuvent retourner dans les égouts par n'importe quelle bouche d'égout qu'ils trouvent. Il est nécessaire de réussir une *Recherche* pour découvrir la plaque d'égout sous les immondices et la poussière qui recouvre le sol des rues, et il y a un risque pour que les aventuriers attirent les soupçons lorsqu'ils recherchent et soulèvent la plaque. Lancez 1D100 ; si le résultat est inférieur ou égal au nombre de personnages présents dans le groupe x 10%, lancez de nouveau sur la table suivante.

D100	Conséquence
01-90	Un passant s'arrête et demande aux aventuriers ce qu'ils font. Les aventuriers devront réussir un *Bluff* s'ils tentent de lui faire avaler une histoire convaincante, sinon il y a 50% de risque pour que ce passant aille rendre compte de ce qu'il a vu à la Garde. Dans ce cas, une patrouille arrivera sur les lieux en 2D10 Tours de jeu (minutes) — se reporter ci-dessous pour les réactions de la patrouille.
91-00	Une patrouille de 4 gardes apparaît et interroge les aventuriers ; un *Bluff* devrait permettre aux PJ d'inventer une histoire convaincante, sinon la patrouille essayera de les arrêter (voir annexe — *La Garde*). Les gardes accuseront les aventuriers de délit d'intention, la sanction étant une amende de 2D6 CO ; un refus de payer implique la confiscation de tous les biens des personnages. Leurs affaires leur seront restituées une fois qu'ils se seront acquittés de leur amende.

Une fois la plaque retirée, les aventuriers peuvent descendre dans les égouts. Chaque aventurier devra faire un Test d'*Initiative* lors de sa descente afin d'éviter de tomber dans le canal d'immondices. Pour les conséquences de cette chute et pour des renseignements sur les égouts en général, voir les pages 66 et 67.

Le temple secret (emplacement E7)

La porte donnant sur les égouts a été réparée (si les PJ l'avaient précédemment enfoncée) et elle est maintenant verrouillée de l'intérieur. Elle est également protégée par un sort de *Verrou magique*.

Le temple a été complètement vidé de son contenu, et le pentacle peint sur le sol effacé. Une *Recherche* réussie permettra de relever des traces de peinture et des particules de cuivre laissées par le découpage du cercle de cuivre.

A. "Les Lances Croisées" (Plan 6)

Cette taverne à un étage, d'aspect quelconque, est située près de la Caserne principale et, de ce fait, elle est souvent fréquentée par des gardes qui ne sont pas en service. Ce que la majorité des habitués ne savent pas, c'est que non seulement elle sert de repaire à la Guilde des Voleurs locale, mais elle est également la première étape des criminels qui ont fui et évadés des geôles de la caserne (emplacement 10).

En employant une entrée secrète dans la cave de l'auberge, la Guilde possède un moyen pratique de se rendre dans presque toutes les parties de la ville en passant totalement inaperçue.

La Garde soupçonne bien que la Guilde dispose d'un refuge quelque part en ville, mais n'a jamais pensé à chercher aussi près de ses quartiers.

La Guilde des Voleurs possède d'autres bâtiments dispersés un peu partout dans la ville (que vous pouvez placer où vous le souhaitez), mais "Les Lances Croisées" est le seul qui a un rapport avec cette aventure.

L'auberge des Lances Croisées est ouverte au public de midi à minuit sans interruption. Durant ses heures d'ouverture, toutes les tables seront remplies et le personnel fera constamment la navette entre les salles et l'arrière-salle.

Franz Baumann — Aubergiste et membre de la Guilde des Voleurs

Baumann a des cheveux noirs et graisseux et un physique plutôt maigre et nerveux. Il est l'aubergiste des "Lances Croisées" et s'occupe des activités de la Guilde. C'est un filou sympathique qui préfère éviter, autant que possible, la violence. Cependant, s'il lui semble que la situation de la Guilde risque d'être compromise de quelque manière que ce soit, il ne sera plus aussi pacifique.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
-	30	23	4	4	7	28	1	30	28	35	31	34	29

Compétences
Camouflage urbain/rural
Déplacement silencieux urbain/rural
Langage secret — Jargon des voleurs
Pictographie — Voleurs

Possessions
Dague (I +10, D -2, Prd -20)
Épée courte
Bourse contenant 11 Pistoles

Âge 34 ans

Baumann est assisté par divers serveurs et serveuses et il est également flanqué de Reinhold et de Reinhardt (ceux *hommes de main* de la Guilde) qui ne le quittent pas d'une semelle. En plus du personnel, 2D6 de ses clients sont toujours des voleurs, prêts à soutenir Baumann s'il le demande. Les Profils de tous ces personnages peuvent être trouvés dans *La feuille de référence du MJ*.

Il est plus que probable que la première vision que les aventuriers auront des "Lances Croisées" sera celle de sa cave (voir emplacement E2, page 70), lorsqu'ils découvriront l'entrée secrète par les égouts, de la Guilde. Ce qui leur arrive s'ils passent la porte est décrit un peu plus bas (*Des invités inattendus*). S'ils ignorent l'entrée par les égouts, cependant, leur première rencontre avec Baumann pourra prendre une tout autre tournure (voir *Une petite auberge si tranquille*, page 79).

Des invités inattendus

Si les aventuriers entrent dans la cave par les égouts, ils devront avoir trouvé la clé cachée, ou employer un sort d'*Ouverture*, ou bien [illegible] R D4.

Du côté cave, la porte est camouflée par une pile de caisses vides qui s'écrouleront avec fracas si les PJ enfoncent la porte. Le reste de la cave contient d'autres caisses ainsi que des tonneaux sur lesquels sont assis trois hommes. L'un d'eux est assez maigre avec des cheveux noirs, et les deux autres sont plutôt bien bâtis et presque identiques d'aspect. Ils sembleront surpris par l'entrée des aventuriers mais pas trop effrayés quand même, et n'auront pas de gestes agressifs à moins qu'ils ne soient attaqués.

«Entrez, pourquoi n'entrez-vous pas ?» dit le maigre tandis que les PJ pénètrent dans la pièce. «Prenez donc un siège.» Il montre les tonneaux de sa dague avec laquelle il était en train de se curer les ongles.

Si certains personnages ne sont pas encore entrés, l'homme les [illegible] calmement sans se déplacer. Lorsque tous les aventuriers seront à l'intérieur, il actionnera un levier caché et une fosse s'ouvrira sous leurs pieds. Ils tomberont *tous* dans ce trou et, complètement pris par surprise, ne seront pas en mesure de réagir lorsque une douzaine de voleurs leur bondiront dessus, les attacheront et leur enfileront un sac sur la tête. Ils seront alors tous transportés dans une des chambres du premier étage.

Votre attention S.V.P.

Une fois dans la chambre, les sacs seront ôtés et les aventuriers [illegible] armes et bâillonnés. Cette opération sera accomplie par deux [illegible] pendant que Franz Baumann — l'homme maigre de la cave — s'assiera à même le sol en continuant à se curer les ongles avec [illegible] dague.

[illegible] ...sans parler. Ou plutôt, je peux parler. Mais où avais-je la tête [illegible] ...amis se prénomment Reinhold et Reinhardt. Ils sont jumeaux, vous savez. »

« Voyez-vous », explique Baumann, toujours en se curant les ongles. « Nous avons un petit problème. Cette porte que vous avez trouvée n'est peut-être pas très jolie à regarder, mais nous l'aimons bien. Il est amusant de constater comme on s'attache aux choses. Pensez que nous sommes mesquins si vous voulez, mais nous sommes réellement possessifs. Nous ne voulons pas du tout la partager avec personne. Si les gens commencent à rentrer et à sortir par cette porte comme dans un moulin — au fait, vous n'êtes pas trop mal installés comme ça ? Oui, je sais, ce n'est pas une façon très correcte de traiter des invités. Il faut dire que vous nous avez un peu indisposés. »

« En fait, nous ne savons pas trop quoi faire de vous. Mes deux associés ici présents se proposaient de vous battre jusqu'au sang avant de vous balancer dans les égouts, un sac de briques attaché autour du cou par un tout petit morceau de corde. Mais je leur ai répondu que ce ne serait pas très convenable. Ils ont tendance à s'énerver facilement dès que quelque chose les contrarie. Je suis sûr que vous les comprenez, et que vous oublierez tout cela, n'est-ce pas ? »

« Non, me suis-je dit à moi-même au moment où j'ai vu vos [illegible], ces gens sont raisonnables. Je suis certain qu'ils comprendront. Aussi je vais vous demander de considérer cela comme notre petit secret. Vous pouvez garder un secret, je pense ? Oui, je suis sûr que vous le pouvez. Et j'ai une totale confiance dans mon jugement. Je tiens ça de ma mère, vous savez, elle était très [illegible] pour ça. Aussi je serais très déçu de m'apercevoir que je me trompe. Tout comme mes deux amis ici présents. Et tous nos autres amis d'ailleurs. Nous sommes des gens plutôt chanceux, vous savez. Nous avons des tas d'amis. Je suppose que cela vient de notre côté plutôt accommodant. »

« Maintenant, voulez-vous me promettre de garder notre petit secret ? Juste pour moi. Cela me ferait tellement plaisir si vous me [illegible]. »

Les aventuriers n'ont pas trop le choix ; s'ils refusent de coopérer, ils seront proprement battus à mort et jetés dans les égouts, le [illegible] lesté d'un sac de briques. Si les PJ acceptent de garder le silence à propos de la porte, Baumann les félicitera de leur sage décision, [illegible] sur le fait qu'il savait qu'il pouvait avoir confiance en eux et [illegible] n'aurait pas fait ça pour n'importe qui.

Puis les aventuriers seront reconduits dans les égouts où ils trouveront leurs armes en tas sur le chemin longeant le canal. Juste avant que la porte se referme derrière eux, Baumann rappelle aux aventuriers que ses amis les garderont à l'œil — qu'ils "sont soupçonneux de nature, vous savez" et "n'aiment pas être déçus". Après cela, la porte sera refermée, et une série de frottements se fera entendre derrière comme les caisses seront remises en place pour camoufler l'entrée.

Une petite auberge si tranquille

Si les aventuriers se rendent aux "Lances Croisées" parce qu'ils espèrent [illegible] par rapport à la porte dans les égouts, ou parce qu'ils essayent de prendre contact avec la Guilde des Voleurs, ils seront servis par Franz Baumann. Il engagera avec eux une conversation à bâtons rompus, parlant de la fuite du Gobelin entre autres banalités. Si l'un des aventuriers parle dans le *Jargon des voleurs*, il devra également réussir un Test de **Soc** pour gagner la confiance de Baumann. Si cela est, Baumann sera en mesure de fournir les informations suivantes, au prix de 1D4 +1 CO chacune. Ce tarif peut être *marchandé*.

L'entrée dans les égouts du temple caché est située juste sous les bureaux de Steinhäger (emplacement B). Elle a été installée il y a entre huit mois et un an de cela.

Des membres de la famille Steinhäger ainsi que d'autres marchands ont été vus à plusieurs reprises, entrer dans ces bureaux à toutes les heures de la nuit ces six ou huit derniers mois.

Des voleurs, empruntant les égouts avoisinants, ont entendu d'étranges bruits venant de la direction de cette porte — ces bruits comprennent des chants dans un langage incompréhensible et un éventuel cri "à glacer d'effroi".

Personne, de la Guilde des Voleurs, n'a vu quiconque (ou quoi que ce soit) sortir de la porte des égouts, bien que des cadavres mutilés aient été trouvés flottant dans le canal en aval de la porte. À presque tous, il manquait le cœur.

Gottri Gurnisson était connu de la Guilde des Voleurs : c'était un itinérant alcoolique qui était arrivé dans la ville il y a deux mois de cela.

Plusieurs mendiants ont trouvé la mort, de façon similaire, cette dernière année.

Si les aventuriers posent des questions au sujet d'une autre porte dans les égouts, devinez laquelle, ils seront invités à venir dans l'arrière salle où ils seront rapidement rejoints par les autres voleurs. Tout en se curant les ongles, Baumann expliquera la situation aux personnages comme il est décrit précédemment (voir *Votre attention S.V.P.*).

La Guilde des Voleurs

Il est possible que les aventuriers essayent de prendre contact avec la Guilde des Voleurs sans se rendre aux "Lances Croisées".

Tout personnage Filou compétent en *Langage secret — Jargon des voleurs* peut tenter de localiser un membre de la Guilde des Voleurs. Le PJ devra visiter plusieurs débits de boissons et autres bouges, effectuant un Test de *Commérages* dans chacun d'entre eux. Ces établissements peuvent être reconnus par un personnage compétent en *Pictographie — Voleurs*. Il y a un modificateur de +20 au Test de *Commérages* si le personnage se trouve dans le quartier de La Fosse, situé après la rive Nord de la rivière, et de +10% s'il se trouve dans une autre partie de la zone A (voir la carte de la ville). Au premier Test réussi, le PJ sera contacté par un membre de la Guilde.

Les renseignements de la Guilde des Voleurs

Une fois le contact établi, un Test de Soc sera nécessaire au personnage pour convaincre son interlocuteur qu'il recherche simplement des renseignements et qu'il n'est pas une menace pour la [illegible].

Si ce Test est réussi, les informations indiquées antérieurement (voir Une petite auberge si tranquille) pourront être obtenues. La Guilde des Voleurs n'étant pas réputée pour sa philanthropie, chaque information coûtera 1D4 +1 CO, tarif qui peut être Marchandé.

Voici tous les renseignements que la Guilde des Voleurs peut fournir : ils n'ont jamais osé s'approcher du temple secret.

B. Les Bureaux de Steinhäger (Plan 7)

La famille Steinhäger est l'une des plus importantes familles de marchands de Bögenhafen. Elle est dirigée par Franz Steinhäger qui est également membre du Conseil Intérieur de l'Ordo Septenarius. Le frère de Franz, Heinrich, peut aussi être trouvé ici, tout comme le fils de Franz, Albrecht. Heinrich serait très intéressé d'apprendre que son frère est impliqué avec l'Ordo Septenarius, et tenterait

d'employer ceci pour le discréditer et prendre le contrôle des affaires de la famille. Le fils de Franz, Albrecht, est au courant des implications de son père, mais croit que l'Ordo Septenarius est une branche inoffensive de la Guilde des Marchands.

Les bureaux se trouvent dans un immense bâtiment de plain-pied avec l'emblème de la famille (un tonneau marqué de la lettre 'S') accroché à l'extérieur. Toutes les pièces du bâtiment sont lambrissées.

Le bâtiment contient un bureau et des appartements pour le gardien, une salle de réception, une salle de conférence, des bureaux pour les employés, et des cabinets de travail pour Franz Steinhäger, son fils Albrecht et son frère Heinrich.

Surveiller le bâtiment

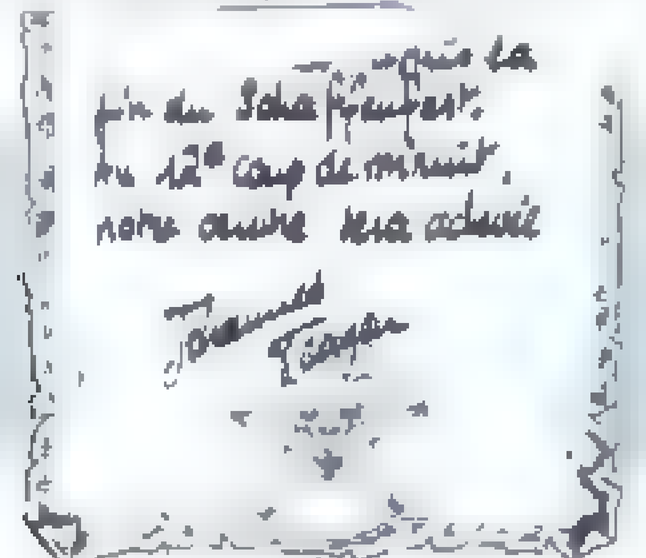
Surveiller le bâtiment n'offre que peu d'intérêt ; des marchands et autres personnes vont et viennent durant la journée. Un garde du corps d'Heinrich passe le prendre juste avant la tombée de la nuit et tous deux partent, ainsi que le reste du personnel, à la nuit tombée. Franz et Albrecht partent peu de temps après, en compagnie des deux gardes du corps de Franz, et réintègrent leur maison à Ace Ring (emplacement C).

Avez-vous rendez-vous ?

Les bureaux sont habités jour et nuit par un gardien, et pendant la journée Franz, Heinrich et Albrecht peuvent normalement y être contactés. On y trouve également les deux gardes du corps de Franz, le chef de service (Matthias Wertz) et trois employés. La nuit, toutes les portes sont fermées à clé et le bâtiment n'est plus habité que par le gardien et son chien.

Les aventuriers ne peuvent pas rentrer dans les bureaux sans prétexter une quelconque affaire (réelle ou imaginaire) qui pourrait intéresser les Steinhäger. Il est nécessaire de réussir un *Bluff* pour passer le gardien. Les PJ seront alors introduits dans une salle de réception où ils attendront pendant 10 bonnes minutes. Ils seront ensuite reçus par Franz Steinhäger (voir les annexes pour des précisions sur ce PNJ).

Durant l'entrevue, l'un des aventuriers apercevra le symbole de l'Ordo Septenarius au bas d'un parchemin. Une *Observation* permettra de lire la signature et la partie du message visible. Franz couvrira rapidement la lettre s'il pense que quelqu'un a pu l'apercevoir. La partie visible de la lettre est reproduite ci-dessous.



Heinrich Steinhäger

Si les aventuriers n'ont pas fait beaucoup de progrès avec Franz, ils peuvent décider de parler à Heinrich Steinhäger. Un rendez-vous pourra facilement être pris avec Heinrich après qu'ils aient vu Franz, car il est curieux de savoir ce qui s'est dit. Les aventuriers peuvent également décider de parler à Heinrich sur le chemin de la maison le soir.

HEINRICH STEINHÄGER — MARCHAND

Heinrich ressemble énormément à Franz ; en fait c'est une version plus jeune (il a 42 ans) avec les cheveux bruns, de son frère. Heinrich est jaloux de Franz et souhaite le déposer pour prendre le contrôle des affaires de la famille. Il sera intéressé, de toute évidence, par ce que les aventuriers pourraient lui apprendre des implications de son frère dans des activités illégales.

Heinrich devrait apparaître aux PJ comme la seule personne qui croit leur histoire, mais seulement parce qu'elle va dans le sens de ses propres désirs. Heinrich en rajoutera autant que possible ; il exprimera de façon catégorique sa désapprobation et son indignation sur tout ce que lui raconteront les aventuriers. Il sera réellement horrifié par l'épisode du Démon sous les bureaux.

Après avoir écouté les aventuriers et les avoir assurés de son soutien face à tous ces événements, il fera remarquer que les autorités ne pourront pas y faire grand-chose, car la pratique de la magie n'est pas un crime et que les autorités semblent être en intelligence avec Franz de toute façon.

Cependant, si Franz venait à avoir un accident fatal (et les accidents ça se provoque !), alors non seulement la ville serait sauvée, mais les aventuriers pourraient en être grandiosement récompensés. Heinrich est prêt à payer 600 Couronnes pour la mort de son frère, mais ce tarif peut être *Marchandé* jusqu'à 1000 CO.

Si les personnages acceptent de tuer Franz, Heinrich sera le premier à les dénoncer. Après réflexion, 1000 CO font beaucoup d'argent, et ces gens sont certainement fous.

Si un Profil est nécessaire, employez celui de *Citadin aisé* sur la liste des PNJ standard de *La feuille de référence du MJ*.

Effraction

Les aventuriers peuvent essayer de pénétrer dans le bâtiment par effraction la nuit. Les fenêtres sont fermées et verrouillées de l'intérieur et toutes les portes fermées à clé (DS 30% ; **R** 3 ; **D** 9).

Le chien est laissé en liberté dans la cour pendant la nuit et, si les aventuriers font le moindre bruit, le chien les entendra sur une *Écoute* réussie.

Dans ce cas, il commencera à aboyer fortement, ce qui réveillera le gardien après 10 Rounds. Si les PJ enfoncent une des portes, le bruit tirera inévitablement le gardien de son somme.

Une fois réveillé, il viendra voir ce qui se passe et, une fois l'effraction constatée de visu, tentera de prévenir la Garde. Une patrouille de 4 hommes arrivera sur les lieux en 1D10 +10 minutes et tentera d'arrêter les aventuriers pour cambriolage.

GERHARD SCHUTZ — GARDIEN

Gerhard est au service de la famille Steinhäger depuis la plus grande partie de ses 63 ans. Il est parfaitement fidèle et fera tout son possible pour empêcher l'effraction. Cependant, n'ayant pas de tendances suicidaires, il n'hésitera pas à se rendre ou à fuir s'il voit que les choses tournent mal.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	25	1	3	5	30	1	29	28	29	29	29	29

Compétences
Esquive

Possessions
Chandelle
Gourdin
Trousseau de clefs — ouvrant toutes les portes du bâtiment *excepté* celle conduisant à la cave

FANG — CHIEN DE GARDE

C'est un grand chien noir aux crocs aiguisés. Fang est moins méchant qu'il n'en a l'air et il sympathisera avec toute personne qui lui donnera à manger. Sa *Vision nocturne* porte jusqu'à 10 mètres.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	2	3	5	30	*	-	43	14	43	43	-

Le cabinet de Franz Steinhäger

Camouflée derrière l'un des panneaux de bois recouvrant le cabinet de Franz, se trouve une porte fermée à clé (**R** 3 ; **D** 8) qui s'ouvre sur une volée de marches conduisant à la cave dans laquelle était installé le fameux temple secret (emplacement E7 sur la carte des égouts).

Un Test de *Recherche* sera indispensable pour découvrir la présen- de cette porte dont personne n'est au courant dans le bâtiment.

Le tiroir du bureau de Steinhager est fermé à clé (DS 20%) et contient un inventaire des entrepôts de Steinhager (N° 1 à 7) ainsi que de leur contenu (diverses marchandises bon marché — vin de ..., bois, etc.)

Sous cette liste se trouvent un médaillon en bronze et quelques feuilles de parchemin, tous ces objets portant l'emblème de l'Ordo Septenarius. Il y a également la lettre qui se trouvait antérieurement dans le bureau de Steinhager.

Si les aventuriers enlèvent le tiroir, ils trouveront derrière un livre relié de cuir. Le livre appartient à Teugen, comme le nom inscrit sur la couverture l'indique.

Il est écrit en *Magikane* (*Langue hermétique*), et contient les sorts de Magie Mineure suivants : *Alarme magique, Don de langues, Flammerole, Malédiction, Para-pluie, Renfort de porte et ... magique.*

Le coffre-fort est caché derrière une peinture représentant Bögenhafen. Il est fermé à clé (DS 40%) et protégé par un sort de *... ou magique.* Il contient deux coffres, chacun fermé à clé (DS ...) et *Verrouillé magiquement*, et chacun contenant 500 CO. Sous l'un des coffres, il y a un billet, non signé, de Teugen rappelant à Steinhager qu'un mendiant sera amené au temple pour le consacrer.

Le cabinet d'Heinrich

Le tiroir du bureau d'Heinrich n'est pas fermé à clé et si les aventuriers l'ouvrent, ils y trouveront une lettre adressée à un certain Herr ...utz en Altdorf. La lettre exprime la désapprobation sur la façon dont Franz mène les affaires de la famille et les lamentations d'Heinrich sur le fait d'être né deux ans après son frère.

C-G. Adel Ring

Les aventuriers peuvent se renseigner aux maisons de toutes les grandes familles de marchands de la ville. A chaque maison, les PJ seront reçus par un portier, et un *Commérages* réussi, modifié par l'apparence et les manières des aventuriers et par l'emploi de certaines Compétences comme *Étiquette*, permettra de glaner des informations.

Si le Test réussit, les personnages apprendront les informations données dans *Les familles de marchands* (page 52) pour chaque maison qu'ils visitent. En aucun cas les aventuriers ne seront autorisés à pénétrer plus avant.

Si les aventuriers mentionnent l'Ordo Septenarius, dans n'importe quelle demeure autre que celle des Ruggbroder (emplacement F), il leur sera conseillé de se rendre à la Guilde des Marchands et de demander à voir le conseiller Friedrich Magirius. Ceci est totalement indépendant des résultats du Test de *Commérages* ou autre, puisque Magirius a donné des instructions pour que quiconque se renseigne à propos de l'Ordre lui soit envoyé.

Surveiller Adel Ring

Si les PJ surveillent l'un des bâtiments d'Adel Ring, un Test de *Dissimulation* sera nécessaire toutes les demi-heures, afin d'éviter d'attirer l'attention de la Garde qui patrouille dans le quartier. Les ...s comptent comme un environnement *urbain* et le Park comme environnement *rural*.

E. La Propriété de Teugen (Plan 8)

La maison de Teugen est en retrait de la route, à l'intérieur de sa propriété. Les murs entourant la propriété font près de cinq mètres de hauteur et ne pourront être gravis que par un personnage compétent en *Escalade*. Le portail fait également 5 mètres de haut mais se grimpe plus facilement. Pendant le jour le portail reste ouvert et les visiteurs viennent directement frapper à la porte de la maison.



La nuit, le portail est fermé à clé (DS 35%) et trois chiens de garde sont lâchés dans la propriété. Il y a toujours quatre gardes du corps en permanence à l'intérieur de la maison pour s'occuper d'intrus éventuels.

Ce sont les mêmes que les gardes du corps de *La feuille de référence du MJ*, excepté qu'ils portent des cottes de mailles à manches longues et des plastrons de cuirasse.

Les aventuriers devraient être découragés de rentrer par effraction dans la maison. S'ils surveillent la propriété, ils verront fréquemment les gardes du corps vaquer à leurs occupations et, la nuit, ils remarqueront les chiens.

Toute incursion nocturne dans la propriété attirera les chiens qui aboieront et se rueront à l'attaque. Les personnages auront le temps de repasser le mur avant l'arrivée des chiens mais, si un PJ a une *Initiative* plus basse que celle des chiens, l'un d'entre eux sera en mesure de l'attaquer alors qu'il sera toujours en train d'escalader le mur. Si le personnage est mordu, il aura 50% de risque d'être entraîné de force et de faire une chute de 2 mètres.

Ceci fait, les gardes du corps se jetteront sur le(s) personnage(s) à terre. Les gardes du corps rappelleront les chiens et diront à (aux) aventurier(s) de «Rester sage(s) !» Si le(s) PJ obé(issent), les gardes du corps lui (leur) flanqueront une bonne correction avant de le(s) jeter dehors en l'(les) avertissant qu'il(s) n'aura(-ont) pas autant de chance la prochaine fois.»

Tenter de combattre les gardes du corps aura comme effet la relaxe des chiens et l'arrivée de six serviteurs munis de gourdins. Quiconque sera pris une seconde fois par les gardes du corps sera emmené à la Garde et emprisonné pour tentative de cambriolage et voies de fait (voir *La Garde*).

Chiens

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	4	1	0	3	3 7	30	1	-	43	14	43	43	

Surveiller la propriété

Il y a peu à gagner à surveiller la propriété : ni Teugen, ni Gidéon ne sortiront pendant la nuit. Cependant, aux alentours de minuit, les aventuriers observeront une étrange ombre traversant une fenêtre de l'étage. C'est simplement une vision fugitive, mais elle laissera l'impression aux PJ d'une vague silhouette humanoïde ailée. Cette vague vision de la véritable forme de Gidéon ne se renouvellera pas aussi longtemps que les aventuriers surveilleront la maison.

F. La Propriété de Ruggbroder

Se renseigner à la propriété des Ruggbroder sur l'Ordo Septenarius n'aboutira à aucune information. La famille Ruggbroder est opposée à l'Ordre et ses serviteurs ne soupçonnent même pas son existence.

Herr Ruggbroder ne peut être contacté que chez lui mais ne reçoit pas de visiteurs. Les aventuriers devront écrire une lettre d'introduction s'ils veulent avoir une chance de le rencontrer. Un

Test de **Soc** (avec un bonus de +10 pour des Compétences telles que *Charisme*, *Etiquette*, etc.) doit être effectué et réussi au moment de la rédaction de la lettre.

Le rédacteur devra également clairement laisser entendre qu'il possède des informations susceptibles d'intéresser la famille Ruggbroder. Si ces deux conditions sont remplies, les PJ recevront un courrier en retour leur demandant de passer à la maison Ruggbroder dans l'après-midi.

Dès leur arrivée, les aventuriers seront introduits chez Hieronymus Ruggbroder. Hieronymus est profondément préoccupé par l'existence de l'Ordre ; il craint qu'il soit en mesure de le détruire, lui et toute sa famille. Il est au courant des implications de Teugen, Franz Steinhager et Friedrich Magirius, mais sera très intéressé par des informations supplémentaires que les PJ pourraient lui donner.

Il sera encore plus intéressé si les aventuriers peuvent lui fournir des preuves indiscutables que l'Ordre est compromis dans des affaires de sorcellerie. Il offrira 10 Couronnes pour des informations et en promettra 500 pour des preuves concluantes.

Ruggbroder utilisera toutes les preuves fournies par les aventuriers pour discréditer les familles impliquées. Il ira présenter ces preuves au baron Von Saponatheim. Cela prendra plusieurs mois [illegible] baron saisira les biens des familles impliquées et les partagera entre lui et Hieronymus, laissant les Ruggbroder comme seule grande famille de marchands de Bogenhafen.

H. L'Entrepôt de Steinhäger

A l'entrepôt de Steinhager, les aventuriers seront accueillis par un individu d'allure plutôt miteuse et perclus de tics nerveux.

C'est Anton Breugel, le gardien. Anton est alcoolique et empeste l'alcool bon marché. Il garde ses distances avec les PJ et il est visiblement contrarié d'être interrogé.

A moins que les aventuriers ne réussissent un Test de *Social* [illegible] +50 s'ils offrent une bouteille de tord-boyaux), il leur dira : « Pa[illegible] ne revenez plus ou j'appelle la Garde ».

Si le Test est réussi, Anton leur décrira, avec moult détails (imaginaires), comment il a battu à mort le Gobelin avec son gourdin. Sa version des faits est en contradiction avec l'histoire racontée par Teugen et communiquée aux PJ par le juge Richter, mais Anton la préfère parce qu'elle le met plus en valeur.

Il ne peut, naturellement, justifier son histoire et, si les PJ insistent trop sur le combat ou parlent du corps du Gobelin, il comprendra qu'il a trop parlé et leur demandera instamment de partir.

Un banal accident

L'après-midi suivant la visite des PJ à l'entrepôt, Anton sera assassiné par Gideon. Son cadavre sera repêché dans la rivière le matin suivant, et tout semblera indiquer qu'il est tombé à l'eau alors qu'il était saoul et s'est noyé.

Les aventuriers entendront parler de cet accident au cours de leurs pérégrinations matinales ou s'ils retournent à l'entrepôt. Personne dans la ville n'est réellement étonné de la mort d'Anton ; c'était un ivrogne notoire et c'était simplement une question de temps avant qu'il lui arrive un tel accident.

5-9. Le Schaffenfest

[illegible]nt trois jours (voir page 59). Au quatrième jour, les [illegible]s pourront encore rencontrer des gens rangeant leurs [illegible] à partir. Après le quatrième jour, le champ de [illegible]. Des questions d'ordre général à la fête seront vaines [illegible]en à propos de l'Ordo Septenarius. Si les personnages [illegible] un voyant, reportez-vous à la page 64. [illegible]s sur les informations que pourrait donner le [illegible]sius (emplacement 8), reportez-vous à la page 77.

10 & 11. Les Casernements de la Garde

Si les PJ viennent faire ici le récit de leurs aventures dans les égouts, ils seront questionnés par le sergent de permanence qui prendra des notes et leur demandera de passer le lendemain.

Si les aventuriers apportent le corps de Gottri Gurnisson ici, il sera remis aux mains [illegible] la Guilde des Pleureurs pour être inhumé. La Garde considère que Gottri a été assassiné par des voleurs et jeté dans les égouts. Pour eux, l'affaire est classée.

Si les aventuriers reviennent, ils seront renvoyés à l'Hôtel de Ville (emplacement 25, page 76).

Le Capitaine de la Garde

Considérant la maladie du juge Richter, il est probable que les aventuriers souhaiteront parler à Reiner Goertrin, le Capitaine de la Garde. Reiner est un homme occupé et n'a pas de temps à perdre avec des vermines. Réussir un Test de **Soc** est indispensable pour le voir, auquel cas il les recevra sur l'instant.

Reiner Goertrin — Capitaine de la Garde

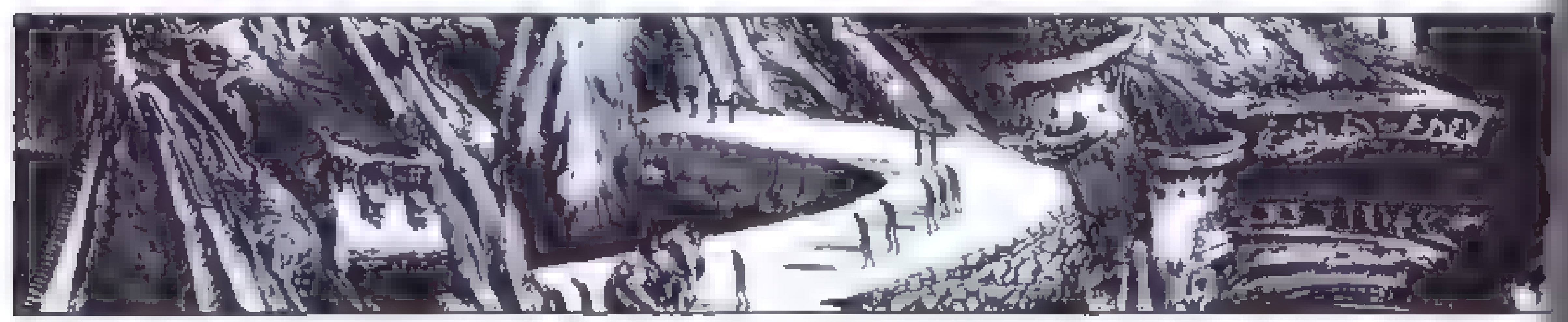
Reiner est grand et mince, son visage est presque cadavéreux tel [illegible] maigre et ses cheveux ont la blancheur des os. Il est actuellement chargé de maintenir l'ordre sur le Schaffenfest et n'a que peu de temps à consacrer à quiconque. Il a des manières brusques qui lui permettent d'intimider les gens issus de classes sociales basses.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	60	34	3	5	10	50	2	30	56	46	43	39	32

Compétences	Possessions
Coups assommants	Chemise de mailles
Coups puissants	(manches longues)
Désarmement	(1 PA — Tronc/Bras)
Esquive	Casque (1 PA — Tête)
	[illegible]
Age 42 ans	Médaillon en or aux armoiries de la ville

Si les aventuriers parlent de temples, de Gobelins et de Démons, Reiner se fâchera et leur demandera de raconter leur histoire au Sergent [illegible] de ne plus lui faire perdre son temps. Des questions à [illegible]sements l'exaspéreront également, mais [illegible] **Soc** [illegible] a suffisamment longtemps pour que [illegible] PJ apprennent qu'il est resté dans son bureau le jour de la mal[illegible] [illegible]ra pour effet la mise à la porte [illegible] des aventuriers.

[illegible] que le Capitaine était bien resté à [illegible] est tombé malade.



Les Temples Et Les Guildes

Les personnages peuvent chercher des informations dans les [illegible]es ou même avoir recours à la prière pour une réponse à leurs [illegible]emes

La prière est bonne conseillère

La chance de base de recevoir une indication est de 2%, plus 1% [illegible] chaque 4 heures (maximum 24) passées en prière et 1% pour [illegible]e tranche de 100 CO de valeur d'offrande. Vous devrez vérifier [illegible] tous les personnages, toutes les quatre heures — la première [illegible]sse te indiquera qu'un message a été perçu. Vous devrez choisir le [illegible]ssage qui semble le plus approprié à la divinité concernée. Notez [illegible] les Ovates et les Druides doivent être dans un environnement [illegible]urel (exemple : en dehors de la ville) pour que leurs prières soient [illegible]endues.

[illegible]mpire est menacé par tout ce qui se passe ici

[illegible] ennemi puissant est en train de s'infiltrer dans la ville

Ceux qui recherchent le contrôle du marché sont abusés ; leur soif [illegible] profits sera cause d'une perte inestimable

[illegible] ville est en passe d'être dévastée. Si cela se produit, tout sera [illegible]truit, et la Nature ne sera jamais en mesure de reconquérir le site

16. Temple de Bögenauer

Les aventuriers seront incapables de trouver un prêtre dans ce [illegible] pénètrent. Cette sensation ira crescendo comme la date du rituel [illegible]ochera, mais ne deviendra jamais véritablement oppressante

17. Temple de Véréna

Le temple de Véréna est dirigé par Greta Harkbokka. Greta est [illegible]e de 45 ans et elle est restée à Bogenhafen toute sa vie. Elle est [illegible] bien informée en ce qui concerne la ville et ses habitants. Les [illegible]rsonnages qui se renseignent ici peuvent obtenir des informations [illegible]rales sur les quatres principales familles de marchands et sur [illegible]annes Teugen (voir *Les familles de marchands*, page 57)

Elle ne mentionnera les rapports qu'entretient Teugen avec l'Ordo [illegible]tenarius que si les aventuriers la questionnent expressément sur [illegible] sujet.

[illegible] elle est interrogée à propos de l'Ordo Septenarius, Greta dira aux [illegible]nturiers que l'Ordre est une organisation semi-secrète opérant [illegible]ipalement au sein de la Guilde des Marchands.

[illegible]le pense que son nom implique qu'elle est basée sur le nombre [illegible] d'une manière ou d'une autre. Elle sait que des donations ont [illegible] faites en ce nom aux temples de Shallya et de Bogenauer. Elle a [illegible] l'existence de cette organisation il y a de cela environ deux [illegible]

[illegible] dehors de leur entretien avec Greta, les personnages peuvent [illegible]ement utiliser la vaste bibliothèque du temple. Pour cela, il est [illegible]cessaire qu'au moins un PJ possède la Compétence [illegible]abétisation. Les renseignements suivants sont disponibles à par[illegible] de la bibliothèque ; un Test d'*Intelligence* doit être effectué et [illegible]ssi pour glaner les informations listées sous chaque rubrique. [illegible]e tentative de recherche, quelqu'en soient les résultats, prend [illegible]eures

Les familles de marchands

Les renseignements à propos des quatre grandes familles sont [illegible]aillés à la page 57 au chapitre du même nom. Un jet séparé est [illegible]is pour chacune d'entre elles

La lune grimaçante

Les notes de la bibliothèque font référence à Morrslieb, la deuxième lune, et à ses relations présumées avec le Chaos ; on y trouve l'information suivante

> [illegible] la lune grossira et grimacera anormalement dans le [illegible]s ensuivra une période de grand bouleversement [illegible] et les mortels apaiseront sa faim »

Tout personnage recherchant une référence au *Grand Changeur* trouvera, sur un Test de **Int** réussi, qu'il s'agit d'un surnom de Tzeentch, le dieu du Chaos

Karl Teugen

Ces informations font mention de l'étrange maladie de Karl et de sa mort prématurée survenue deux ans auparavant. Ces lignes ont été tracées d'une écriture tremblante et saccadée par Ulthar le Fantasque (voir page 72) mais le papier n'est pas signé. «*Karl Teugen souffre d'une étrange maladie. Les médecins ont échoué à le soulager et bientôt il mourra. Les Démons sont revenus et il a été touché*.»

Ceci est suivi par un autre message : «*Karl Teugen est mort aujourd'hui. Sa figure était violacée et ses yeux lui sortaient de la tête. Sa langue pendait hors de sa bouche comme un gros serpent gonflé. La Marque du Chaos est sur lui et sur tous les habitants de Bogenhafen*.»

Greta n'a aucune idée sur qui a pu écrire ceci et ce que cela signifie ; tout ce qu'elle sait, c'est que Karl est mort et que son frère Johannes a pris sa place à la tête de la famille Teugen. Si les PJ lui demandent qui pourrait être en mesure de les renseigner, elle leur suggèrera d'aller voir la Guilde des Médecins (emplacement 34 page 84) ou celle des Pleureurs (emplacement 38, page 85)

19. Temple de Shallya

Marlene Rubenstern est l'unique représentante du temple de Shallya. Elle supervise la bonne marche journalière du temple et de son infirmerie, et organise un service de soupe populaire dans La Fosse.

Elle est aidée dans sa tâche par 12 volontaires féminines de la ville. Il n'y a que 35% de chances pour qu'elle soit au temple ou au local de soupe populaire lorsque les aventuriers s'y rendront, car elle passe le plus clair de son temps à visiter les indigents à leur d[illegible]

[illegible]les personnages parviennent à la rencontrer, ils la trouveront très [illegible] elle leur répondra qu'il a souvent fait des dons au temple

S'il lui est demandé qui est responsable de ces donations, elle nommera Fredrich Magirius (voir page 84) et Franz Steinhager (voir les annexes)

29. Guilde des Dockers

Si les aventuriers se présentent à la Guilde des Dockers, ils seront reçus par Gurney Dumkopf, un homme imposant et gras qui dirige la Guilde. Gurney sait qui sont ses véritables amis et ne trahira pas Teugen. Ce dernier a payé grassement pour faire pression sur les aventuriers, et a toujours été un bon employeur dans le passé. Les réactions de Gurney vont avant tout dépendre de la réussite d'un jet de **Soc** pour les PJ

Si c'est le cas, il se montrera amical et jovial, mais ne dénoncera pas Teugen ; si les aventuriers se font trop hardis, huit hommes sortiront d'une pièce et Gurney donnera congé aux personnages

Si le Test échoue, Gurney leur dira : «Laissez tomber si vous ne voulez pas avoir d'ennuis». Refuser d'obtempérer à cette requête aura comme conséquence le passage aux actes des huit hommes de main (utilisez le Profil des *Hommes de main* de la *Feuille de référence du MJ*

32. Guilde des Ferronniers

Pour obtenir une quelconque information ici, un des personnages devra au moins avoir déjà effectué une Carrière d'Apprenti artisan (armurier ou forgeron). Dans ce cas, un Test réussi de *Commérages* révèlera que la Guilde a été chargée de fabriquer un cercle de cuivre pur de 4,50 m de diamètre pour le comte de Teugen, il y a de cela environ deux ans, lorsqu'il est revenu de Nuln. Il a expliqué qu'il en avait besoin dans le cadre de ses études.

34. Guilde des Médecins

S'ils s'enquièrent de la santé du juge Richter ou ou celles du frère de Teugen, les aventuriers seront introduits auprès de Reinhold Heichtdorn. Heichtdorn est un homme occupé qui mettra rapidement les PJ à la porte, à moins qu'ils ne parviennent à l'impressionner. Ceci requiert un Test de **Soc**, où un personnage compétent en *Pathologie* gagnera un bonus de +20. Si ce personnage peut donner à Heichtdorn un diagnostic de la maladie de Richter (voir page 76), il gagnera encore un bonus supplémentaire de 20%. Si des informations sur le traitement adéquat sont fournies par les PJ, Heichtdorn promettra de le préparer et de l'administrer au juge Richter.

Le magistrat continuera à délirer pendant une semaine, après quoi les symptômes s'estomperont peu à peu jusqu'à sa totale guérison trois semaines après.

Heichtdorn apprendra aux aventuriers qu'il a déjà rencontré cette maladie deux ans auparavant lors de la mort de Karl Teugen. Si les personnages n'ont pas été capables de diagnostiquer la maladie et de recommander le traitement approprié, Heichtdorn leur confessera qu'il ne sait pas quoi penser et qu'il n'a plus d'espoir quant à la guérison de Richter. Il s'attend à ce que le magistrat ne passe pas la semaine, au cours de laquelle sa peau prendra une pigmentation pourpre et sa langue enflera tellement qu'elle remplira toute sa bouche.

37. Guilde des Marchands

Certaines informations peuvent être disponibles auprès de l'employé de service de la Guilde. Un Test réussi de *Commérages* permettra d'apprendre les renseignements du paragraphe *Les familles de marchands* (page 57). Des modificateurs devraient être imposés selon l'apparence et le comportement des personnages qui se renseignent : par exemple, les PJ qui appartiennent de toute évidence à une classe sociale basse recevront -10% au Test, tandis que ceux qui sont familiers du commerce (anciennes Carrières) bénéficieront d'un +10%. Certaines Compétences, comme *Étiquette*, donneront également un modificateur positif de 10%.

L'Ordo Septenarius

Si les aventuriers parlent de l'Ordo Septenarius, il leur sera demandé de patienter une quinzaine de minutes, avant d'être introduits auprès de Friedrich Magirius. Magirius se lèvera à l'entrée des PJ, se présentera et leur demandera de bien vouloir s'asseoir.

Magirius s'enquerra poliment des intérêts des aventuriers pour l'Ordo Septenarius et écoutera attentivement toute histoire qu'ils voudront bien lui conter. Magirius ne fera aucun signe qui montre s'il prête foi ou non à ce qu'on lui raconte. Lorsque les personnages auront fini leur histoire, il se lèvera, toujours souriant.

« Il me semble n'y avoir là rien de plus qu'une malheureuse suite de malentendus. Si vous voulez bien me faire l'honneur de dîner avec moi, je vous expliquerai toute l'histoire. Je peux vous assurer qu'il n'y a rien de tragique dans tout cela. »

Friedrich Magirius — Marchand

Friedrich Magirius est un homme distingué à l'air bienveillant. Il dirige l'une des petites familles de marchands de la ville et il est conseiller municipal. C'est également un membre éminent de la Guilde des Marchands, investi de la confiance des grandes familles. Friedrich a été abusé par la promesse de Teugen de faire de Bögenhafen le centre commercial de l'Empire. Il croit sincèrement que Teugen ne pense qu'au bien de la ville et sera incrédule si les aventuriers lui racontent qu'il en est autrement. Les intentions de Magirius sont de dire aux PJ les faits comme il les voit, mais sans rien révéler du projet de Teugen.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	27	4	5	6	46	1	38	55	47	42	49	63

Compétences
Alphabétisation
Calcul mental
Commerce
Évaluation
Langage secret — Guilde
Législations
Numismatique
Sens de la Magie

Possessions
Deux bagues serties (valeur : 15 & 45 CO)
Transporte toujours un minimum de 50 CO

Age 53 ans

Si les aventuriers acceptent son offre, Magirius les emmènera au Cercle de la Truite d'Or (emplacement 28), sinon il semblera très désappointé et refusera de parler davantage, leur souhaitant seulement une bonne journée. Vous devrez clairement faire sentir aux personnages qu'ils ont offensé Magirius en déclinant son invitation.

S'ils reconsidèrent alors leur réponse, le marchand sera heureux de les amener à la Truite d'Or ; autrement, il prendra congé d'eux assez sèchement.

La Truite d'Or (emplacement 28 — Plan 9)

Après avoir été accueilli à la Truite d'Or par le portier, Magirius conduira les aventuriers dans la salle à manger et les invitera à choisir tout ce qu'ils désirent dans la vaste carte des menus du Cercle.

Il sera très courtois mais ne discutera pas du sujet qui les intéresse pendant le repas, préférant parler du commerce de la laine et du bois, interrogeant les aventuriers sur leurs impressions de la ville, du Schaffenfest, d'où ils viennent, etc.

Magirius détournera poliment mais fermement la conversation si les PJ mentionnent le temple ou l'Ordo Septenarius, leur affirmant qu'il sera heureux de tout leur expliquer après le repas.

Une fois le repas terminé, Magirius commandera une carafe de brandy et commencera à parler de l'Ordre.

« Je peux voir comment cette série de malentendus a pu survenir. Je suppose que c'est seulement naturel, puisque nous prenons soin de garder l'existence de l'organisation secrète. L'Ordo Septenarius est un groupement privé, si vous préférez, et la plupart de ses membres sont issus des familles de marchands de la ville. Il y a quarante-neuf membres en tout — quarante-deux adeptes ordinaires et un Conseil intérieur formé de sept personnes. Nous représentons une sorte d'élite au sein de la Guilde et coopérons entre nous pour le plus grand profit de tous. Nous faisons des donations aux temples et gérons en association avec le temple de Shallya un établissement de soupe populaire dans La Fosse pour les indigents. »

« Il y a diverses raisons qui nous poussent à rester anonymes : beaucoup de nos membres sont des conseillers municipaux, comme moi-même, et nombreux sont ceux qui assument des fonctions importantes dans le privé. Des personnes qui occupent de telles positions ne seraient pas à l'abri d'accusations malveillantes de prévarication ou d'électoralisme si tout le monde connaissait leurs engagements dans ces activités charitables. Et ce serait un comble si les pauvres devaient souffrir de notre peur de faire quelque chose pour eux. »

« D'autre part, notre concours dans des entreprises commerciales pourrait inciter nos concurrents à une certaine dose de mauvais sentiments à notre égard. Les choses étant ce qu'elles sont, ils sont conscients du soutien qui leur est fourni, mais ils ne savent pas qui y est impliqué ; ainsi, ils ne peuvent ouvertement accuser

38. Guilde des Pleureurs



L'Heure Fatidique

[illegible] interieur que le rituel se déroulerait dans un autre local, qui leur serait révélé ultérieurement. Il leur a également appris que des dispositions avaient été prises pour se procurer une victime acceptable, en vue d'être sacrifiée pour la consécration du nouveau [illegible]

[illegible] tellement épouvanté Magnus qu'[illegible] débarrasser des aventuriers, ou tout au m[illegible] sont pas terminés.

[illegible] si vous pensez que les PJ ont encore besoin de temps pour [illegible] leur enquête. Mais une fois que vous estimerez qu'ils sont [illegible] vous devrez démarrer l'action et la mener jusqu'à sa conclu[illegible] cette aventure se déroule aux alentours de [illegible]

Une Visite Inespérée

Le matin du [illegible] aventuriers. Il est blême et semble effrayé — ce qu[illegible] avec son attitude à la Truite d'Or. Il insiste pour le[illegible] dans un endroit où ils ne risquent d'être ni dérangés ni entendus, et leur révèle alors la cause de son émo[illegible]

«Quand Teugen est rentré de Nuln, il nous a affirmé que, avec notre aide, sa sorcellerie pourrait influencer l'économie de l'Empire [illegible] Bogenhafen deviendrait vite une ville importante [illegible] même que Marienburg — et nous deviendrions tous riches, au-delà de nos rêves les plus fous. Voilà pourquoi l'Ordo Septenarius a été créé, et ses adeptes subalternes ne sont rien de plus qu'un [illegible] vent.

«Tout se déroulait selon les plans de Teugen, jusqu'à ce que vous [illegible] vriez le temple sous les bureaux de Steinhager. J'ai été désigné pour vous rassurer — pour vous éloigner le temps de terminer les préparatifs.»

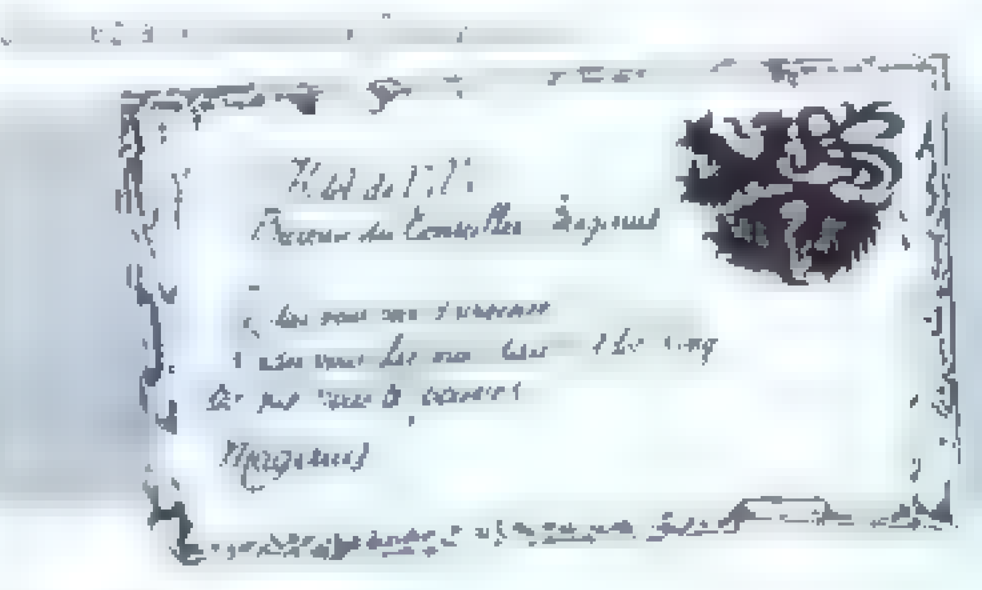
«La cérémonie se déroulera cette nuit. Je ne sais pas encore où [illegible] je vous avertirai dès que je le pourrai. Teugen nous a dit qu'il [illegible] salle pour préparer le nouveau temple [illegible] je n'avais pas réalisé que quelqu'un [illegible] vous devez m'aider. Joindre les autorités et [illegible]

[illegible] peut d'être vu en leur compagnie.



Le Message

[illegible] Domestique, apprenti-artisan, ou même commerçant, saura que [illegible] attendait toujours un peu dans [illegible] semblera étrange [illegible] pourrait rendre les PJ mal à l'aise, mais sans qu'ils sachent exactement pourquoi [illegible] connaissance [illegible]



Un Meurtre Infâme

[illegible] Magnus remplace [illegible] le jeune messager n'est plus visible, même s'ils cherchent à le rencontrer en premier. La porte d'entrée leur sera ouverte par Gideon, travesti cette fois en domestique adulte. Quelle que soit la rapidité avec laquelle les aventuriers se rendent à la maison, il sera arrivé avant eux, usant de son aptitude à devenir éthéré. Le «domestique» [illegible] les emmènera [illegible] bureau où il frappera à l'une des lourdes portes en chêne, avant de leur faire signe d'[illegible]

A première vue, la pièce semble déserte. Au centre, se trouve un grand bureau en chêne derrière lequel une chaise en bois massif est renversée. Sous le bureau, et visible seulement si on en fait le tour, [illegible] de Friedrich Magnus. Sa gorge a été tranchée, et une large flaque de sang s'est répandue sur le tapis.

Comme les aventuriers examinent le cadavre, ils aperçoivent des traces de sang séché sur un côté du bureau — un dernier message désespéré de Magnus, griffonné avec son propre sang, avant d'expirer. Le message est composé des lettres 'ENTPT' et d'un nombre qui pourrait être 13 ou 17. Le dernier chiffre est assez mal dessiné et il est impossible de dire s'il s'agit d'un 3 ou d'un 7. Une fouille des tiroirs du bureau ne révèlera rien de bien intéressant, excepté un coupe-papier en argent (valeur 2 CO). Dépouiller le corps de Magnus



[illegible] rapportera une bourse [illegible] valant [illegible] 45 Couronnes.

[illegible] de dire aux aventuriers [illegible] Entrepôt 13 (emplacement 1). Si [illegible] le message, autorisez à chaque [illegible] avec un +20 de modificateur [illegible] ayant exercé une Carrière de Base comme [illegible] Scribe ou bien Commerçant.

Si aucun des PJ ne réussit ce Test, [illegible] auquel ils se renseigneront saura que l'EN [illegible] pour Entrepôt.

Tandis que les aventuriers seront en train [illegible] ils entendront de fortes exclamations [illegible] « À l'aide ! Au secours ! Au meurtre ! » [illegible]

En regardant par la fenêtre [illegible] domestique [illegible] réapparaît [illegible] parente et semblant flotter dans l'air. Gideon a [illegible] se délecter de l'arrestation imminente des aventuriers.

« Vous savez [illegible] d'une voix caverneuse [illegible] parence, vous aurez vraiment du vous occuper de vos affaires. » Puis il disparaît de nouveau, se servant de sa [illegible] tandis que son [illegible] secondes après qu'il se soit évaporé.

[illegible] devrez clairement faire comprendre aux joueurs que tout [illegible] que ce sont leurs personnages qui ont assassiné Magnus et [illegible] ne sera [illegible] pas impressionnée par des histoires [illegible] Démonisme et de serviteur qui s'évanouit dans les airs. La [illegible] chance des aventuriers [illegible] une [illegible] rapide [illegible] maison [illegible]

Si les aventuriers persistent à vouloir [illegible] la Garde, ils seront arrêtés [illegible] emprisonnés [illegible] principale (emplacement 10) jusqu'à [illegible] personne ne voudra [illegible] la vérité et ils seront déclarés coupables du meurtre de Magnus et condamnés à être pendus.

Pris au piège !

[illegible] La porte [illegible] et tenter de la force [illegible]

[illegible] pierre au [illegible] personnage puisse ramper au travers.

[illegible] après quelques mètres, à un autre bloc de pierre [illegible] qui permet d'accéder aux égouts de la ville. Par les [illegible] se perdre dans la ville, libres [illegible] pièce d'équipement.

Fuir la maison

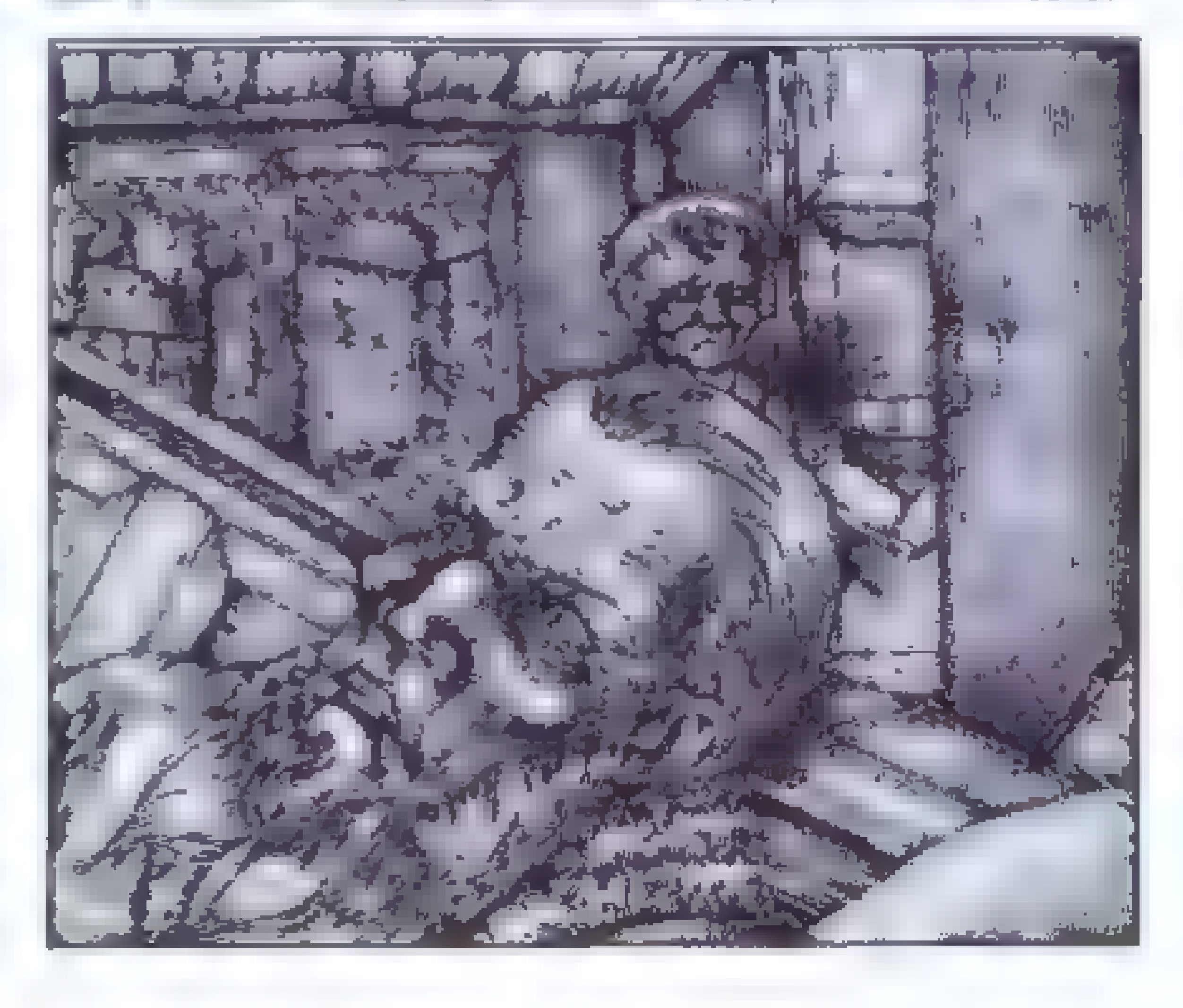
[illegible] tenteront de [illegible] tôt que d'attendre [illegible] de la Garde. Les gardes pénétreront dans [illegible] de devant, mais les PJ peuvent passer par la [illegible] et s'échapper par le jardin.

[illegible] échapper à la Garde, mais [illegible] Rounds [illegible] que les joueurs croient que leurs personnages [illegible] à moins qu'ils ne parviennent à [illegible] gardes passeront environ 10 Rounds à l'intérieur [illegible] de s'apercevoir de leur fuite et de se précipiter à [illegible]

[illegible] indiquant aux joueurs que leurs [illegible] de l'intérieur de la maison [illegible] ils s'échappent [illegible] suivi quelques [illegible] promptement de la [illegible] Le premier garde à arriver [illegible] le dernier personnage, encore à [illegible] mètres.

[illegible] mètres de haut [illegible]

[illegible] ou escalade à 40 % [illegible] le mur à moins [illegible] personnages [illegible] chute de 3 mètres, et encais[illegible] moins par leur armure ou leur



Endurance, ce nombre est réduit de 2 pour ceux qui disposent de la Compétence *Acrobatie*.

Si aucun des aventuriers ne possède la Compétence *Escalade*, ou une corde et un grappin, ou encore un autre moyen de franchir le mur, vous devrez leur signaler la présence d'un arbre au bout du jardin, dont les branches passent par dessus le mur. Il faut 2 Rounds pour grimper à l'arbre et se retrouver au sommet du mur (1 Round seulement sur un Test d'*Initiative* réussi), et si le Test d'*Initiative* échoue de plus de 40%, le personnage dégringolera de l'arbre sur une hauteur de 3 mètres (6 - 1D6 *Blessures*) et devra retenter sa chance.

De l'autre côté du mur, il y a encore trois mètres à franchir pour se retrouver sur la chaussée. Les personnages sautant depuis le sommet du mur ou directement de l'arbre, devront faire un *saut* de 3 mètres, tandis que ceux qui se pendent au rebord du mur ou à une branche basse avant de se laisser tomber n'auront que 1 mètre à *sauter*.

Une Chose Après l'Autre

Une fois les aventuriers parvenus de l'autre côté du mur, ils devraient être capables de s'échapper complètement. Vous pourriez souhaiter prolonger leur supplice en annonçant aux joueurs que quelques citadins leur donnent la chasse, après leur escapade remarquée de chez Magirius, mais ils devraient être en mesure de semer tous leurs poursuivants après quelques minutes de course soutenue en zigzaguant et en coupant à travers des allées ou des petites rues.

Maintenant ils peuvent reconsidérer leur situation et décider de ce qu'ils vont faire. Quand ils sont passés par-dessus le mur, les gardes les ont clairement aperçus, et ils peuvent considérer que la Garde est maintenant à leur recherche à travers toute la ville. Comme ils sont bien connus des autorités, du fait de leur enquête de ces quelques derniers jours, il y a peu de chances pour qu'ils parviennent à éviter une patrouille s'ils sont pris. Ils savent que le rituel va se dérouler cette nuit dans un entrepôt, l'Entrepôt 13 ou 17. La nuit commence à tomber.

Le trajet jusqu'à l'Ostendamm peut être mouvementé si vous leur faites rencontrer des patrouilles à tous les coins de rues. À ce moment de l'aventure, les aventuriers pourraient décider qu'ils risquent trop dans cette affaire et tenter de quitter la ville.

Vous pouvez faire en sorte de les remettre sur le chemin de l'Ostendamm, et de la fin de cette aventure, en augmentant la fréquence des rencontres avec la Garde s'ils se dirigent vers les Portes de la ville, et de la diminuer s'ils retournent en direction des docks.

À ce moment, il y a 25% de risques de base pour que toute patrouille qu'ils croisent reconnaisse les PJ comme étant les criminels recherchés et les poursuivent. Mais préparez-vous à leur donner un petit coup de pouce pour s'échapper s'ils se trouvent dans une trop mauvaise posture.

Ces rencontres devraient être plus effrayantes que réellement dangereuses, et les aventuriers devraient être en mesure de se défaire de leurs poursuivants avec facilité.

Mais n'en dites surtout rien aux joueurs ! Chaque fois que les PJ tournent à un coin de rue, en tentant de semer leurs poursuivants, vous devez leur faire tirer un Test d'*Initiative*, basé sur le score le plus faible du groupe ; si le Test échoue, leurs poursuivants sont encore sur leurs talons, et se sont même rapprochés.

Dès qu'un Test réussit, les aventuriers parviennent à les semer et la poursuite s'arrête. Les joueurs devraient être conscients que l'aventure arrive maintenant à son apogée, et qu'ils n'ont plus de temps à perdre.

Un Incident Brûlant

Comme les aventuriers poursuivent leur chemin à travers la ville, ils s'apercevront qu'il y a un bâtiment en feu dans l'une des rues, derrière le côté nord de la Bergstrasse. La position exacte n'est pas importante, tant que cela se passe sur la route que les aventuriers prennent pour se rendre sur l'Ostendamm.

À moins que les joueurs ne déclarent que leurs personnages font un large détour pour éviter cette zone, ils se retrouveront soudain, à un coin de rue, nez à nez avec l'un des leurs : le "sosie" est poursuivi par une foule en colère ; il bouscule les PJ et disparaît dans une ruelle latérale. La foule commence immédiatement à s'en prendre aux personnages, en criant : «Halte ! Pyromanes ! Pendez-les !». Il y a des dizaines de citadins qui leur foncent dessus, et il est évident que les aventuriers n'ont aucune chance s'ils décident d'en venir aux mains avec eux.

Le coupable était en réalité Gidéon — il a pisté les aventuriers sous sa forme éthérée, puis a revêtu l'aspect de l'un d'entre eux avant de mettre le feu au bâtiment. Il a fait en sorte que la foule présente le voie bien, avant de partir à toutes jambes en direction des PJ.

Les aventuriers devront d'abord échapper à la foule avant de pouvoir aller plus loin — comme les rencontres avec la Garde, vous devrez vous assurer qu'ils parviennent à semer leurs poursuivants, mais les joueurs devront croire que leurs personnages sont près de se faire lyncher. Un personnage assez stupide pour s'arrêter et tenter de raisonner la foule sera rapidement submergé et pendu.

Après cet incident, il y a 75% de risques pour que les aventuriers soient poursuivis par toute patrouille de gardes qu'ils croisent.

Sur l'Ostendamm

Les aventuriers devraient normalement atteindre leur destination, l'Ostendamm. Le temps qu'ils échappent à tous leurs poursuivants et qu'ils parviennent aux docks, il fera complètement nuit. Quand la nuit tombe, une brume s'élève doucement de la rivière, diminuant peu à peu la visibilité en recouvrant les docks. De là, il est impossible de distinguer la berge ouest de la rivière, et l'Ostendamm est perdu dans une mer de brume d'environ 50 centimètres de hauteur.

Les aventuriers seront intéressés par deux emplacements sur l'Ostendamm : l'Entrepôt 13 (emplacement II) et l'Entrepôt 17 — le deuxième sur le côté nord de la Hafenstraße, derrière la Guilde des Dockers (emplacement 29). Si les personnages surveillent les deux entrepôts, ils réaliseront qu'il n'y a aucune trace d'activité à l'Entrepôt 17, tandis que plusieurs personnes sont rentrées dans l'Entrepôt 13 (voir *L'instant critique*, plus loin.

Entrepôt 17

L'Entrepôt 17 est fermé et une petite lumière tremblotante peut être aperçue à l'intérieur. Au-dessus de cet entrepôt et de ses voisins, est accroché le dessin d'un épi de blé tenu par un gantelet de fer — le symbole de la famille Ruggbroder.

Si les aventuriers pénètrent dans l'entrepôt, ils le trouveront rempli de caisses de vin en bouteilles ; celles qui sont près de la porte ont "Kronenwinzerei Altdorf" inscrit sur le côté. Les PJ qui ont voyagé jusqu'à Bögenhafen avec Josef Quartjin reconnaîtront la cargaison qu'il transportait en ville. Ils auront à peine eu le temps de réaliser que l'entrepôt est complètement plein et qu'il n'y a aucun espace possible pour l'accomplissement d'une cérémonie, qu'ils se trouveront nez à nez avec un gardien de nuit accompagné de deux féroces chiens de garde. Les chiens attaqueront sur-le-champ, tandis que le gardien sortira précipitamment, pour alerter la Garde. Une patrouille de quatre hommes arrivera sur les lieux en 1D4 Tours (minutes). Si les aventuriers s'enfuient, le gardien rappellera ses chiens et refermera l'entrepôt soigneusement. Il ne s'intéresse qu'à la sauvegarde des marchandises qui lui ont été confiées, et n'a aucun intérêt particulier à traîner des voleurs en justice.

Johann Schlussman — Gardien de nuit

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	1	3	6	30	1	29	34	26	35	26	28

Compétences	Possessions
Esquive	Lanterne
Age 38 ans	Gourdin

Chiens

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	41	0	3	3	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Entrepôt 13 (Plan 10)

A la nuit tombée, l'Entrepôt 13 sera calme. Au-dessus de l'entrée pend la rose-croix, qui est le symbole de la famille Teugen. Les portes ne sont pas fermées à clé, et les aventuriers peuvent regarder à l'intérieur à travers les battants ou à travers les fenêtres, ou sur l'une des fenêtres qui sont disposées [illegible] de la construction. Une zone à l'entrée de l'entrepôt [illegible] et des caisses mises en tas au fond du hangar. Les caisses portent [illegible] Silas Hilberry, Appleford et contiennent des [illegible] de fruits.

Se cacher dans l'entrepôt

Si les aventuriers décident de se cacher dans le hangar et d'attendre que quelque chose se passe, ils seront en mesure de trouver une cachette convenable parmi les caisses. Ils devraient être capables d'avoir une vision raisonnable de l'intérieur de l'entrepôt depuis leur place, mais vous pouvez imposer un Test de *Dissimulation* aux personnages qui se déplacent. Grâce aux caisses qui les dissimulent en partie, ce Test est fait avec un bonus de +20.

Rester à l'extérieur

Si les aventuriers préfèrent rester où ils sont et surveiller de l'extérieur, ils devraient trouver un poste parfait. Lorsque quelqu'un pénètre dans l'entrepôt, ils doivent réussir un Test de *Dissimulation* modifié d'un +20 à cause de l'obscurité et du brouillard. Mais vous êtes libre d'ajouter tout modificateur supplémentaire qui vous semblera approprié suivant la position de leur cachette.

L'Instant Critique

Ce chapitre détaille le cours des événements dans l'Entrepôt 13. Notez bien que c'est ce qui se passera seulement si les aventuriers n'interviennent pas : toute action qu'ils peuvent entreprendre altère le cours de ces événements à plus ou moins grande échelle. Aussi, vous devrez vous attendre à vous adapter et à improviser. Vous devrez également prendre en compte ce que les PJ peuvent percevoir depuis leur position ; ne décrivez aux joueurs que ce que leurs personnages sont en mesure de voir.

Les derniers préparatifs

Peu après la tombée de la nuit, une carriole arrive sur les lieux, venant des bureaux de Steinhager avec à son bord Franz Steinhager et deux manouvriers. Elle s'arrête devant l'Entrepôt 13, et les trois hommes déchargent plusieurs sacs, contenant les objets récupérés dans le temple caché, qu'ils rentrent à l'intérieur. Puis la carriole repart, laissant Steinhager seul. Il commence par préparer le temple en disposant le cercle de cuivre, traçant un pentagramme sur le sol du sol, et plaçant les chandeliers en argent à chacune de ses pointes.

Après environ une demi-heure, cinq autres attelages se présentent, à [illegible] d'un quart d'heure séparant le premier du dernier. Gideon et Teugen descendent de l'un d'entre eux, qui porte le symbole de la famille Teugen sur ses portes. Les passagers pénètrent tous à l'intérieur du hangar, chacun transportant un petit paquet (leurs robes de cérémonie) et les carrosses repartent vers la ville. Les membres du cercle intérieur de l'Ordo Septenarius sont arrivés pour le rituel et passent la demi-heure suivante à s'habiller et à achever divers préparatifs. Quand ceci est fait, une douzaine d'hommes de main de la Guilde des Dockers entourent discrètement l'entrepôt, pour s'assurer que ceux qui sont à l'intérieur ne seront pas dérangés. Si les personnages se sont cachés parmi les caisses, ils devront réussir un Test d'*Observation* de l'extérieur pour s'en apercevoir.

Si les aventuriers ont préféré se cacher dehors, ils devront réussir un Test de *Dissimulation* à +20 à la faveur du brouillard et de l'obscurité (plus un modificateur supplémentaire de +10 s'ils se trouvent sur le toit du hangar voisin, par exemple).

Les hommes de main feront déguerpir toute personne qui se trouvent dans cette zone ; utilisez le Profil des Hommes de main de la *Feuille de référence du MJ* si nécessaire.



La consécration

Une autre demi-heure se passe, et une charrette arrive du nord de la ville, quittant l'Ostendamm pour passer entre les entrepôts et la Guilde des Charretiers (emplacement 30). Elle stoppe sur un côté de l'entrepôt, et deux hommes — des dockers vraisemblablement — déchargent un grand sac plutôt lourd qu'ils transportent à l'intérieur.

Le sac contient une jeune voleuse qui a été spécialement "acquise" pour être sacrifiée en vue de consacrer le local pour pouvoir [illegible] personnage, reste à l'extérieur, qui [illegible] le sac [illegible]. Après avoir livré la [illegible] les [illegible].

La victime est pieds et poings liés et on la fait s'allonger au centre du pentacle. Tous les autres participants sont maintenant vêtus [illegible] sur laquelle est dessinée, au niveau de la poitrine, une étoile à cinq branches entourant une tête d'animal. Ils portent [illegible] de grandes cagoules en pointe qui cachent entièrement leurs visages.

Ils se tiennent debout en cercle autour de la voleuse, psalmodiant en rythme tandis que Teugen sort un grand couteau. Il passe la lame très cérémonieusement sur la flamme des cinq bougies, avant de s'immobiliser devant la jeune femme, le couteau tendu à bout de bras au-dessus de sa tête.

Le chant s'arrête brusquement et Teugen [illegible] pentagramme et à l'endroit où les lignes se croisent. Le cœur sanguinolent est ensuite posé au centre du cercle, et deux des cagoulards transportent le cadavre dans un coin, en prenant soin de ne pas déranger le pentagramme.

Si ce sacrifice est empêché d'une manière ou d'une autre, Teugen tentera de capturer l'un des PJ pour lui faire prendre la place de la voleuse ou, s'il n'y parvient pas, il fera venir l'un des hommes de main postés à l'extérieur qui sera maîtrisé par les cagoulards et sacrifié.

Une fois le sacrifice terminé, le temple de fortune sera fin prêt, et le rituel pourra commencer.

Le Rituel

La cérémonie débutera deux heures avant minuit. Les sept membres du Conseil Intérieur (y compris le membre ordinaire qui a été promu à ce poste en remplacement de Magnus) sont debout, à égale distance l'un de l'autre, autour du cercle de cuivre, tandis que Teugen est en son centre et que Gideon se tient sur un des côtés.

Les cagoulards entonnent un chant dissonant qu'ils maintiendront, à moins qu'ils ne soient interrompus, durant toute la cérémonie. Teugen a disposé chacun de ses pieds de part et d'autre du cœur du sacrifié, chantant en contrepoint des autres. Il y a de nombreuses litanies et répliques qui se succèdent, et chaque cagoulard vient à son tour au centre, baise les deux premiers doigts de sa propre main droite, puis leur fait toucher le cœur brièvement, avant de rejoindre sa place. Le chant ne sera pas interrompu une seule fois durant tout ce temps.

Après environ une heure et demie, Teugen retire un parchemin de sa ceinture. Il le déroule et le chant s'arrête quand il commence à lire d'une voix chantante. Ni les paroles de la psalmodie, ni les mots du parchemin ne seront intelligibles pour un personnage qui ne possède pas la Compétence *Langue hermétique — Démonique*.

Il faut à Teugen environ une demi-heure pour lire le parchemin. Il s'arrête à plusieurs moments pour tracer dans l'air des figures mystiques avec les mains, et les autres participants scandent les réponses à ses adjurations à plusieurs reprises.

Après vingt bonnes minutes de ce cérémonial, Gideon entre dans le pentacle, retire la bague de pierre noire de son doigt et la remet à Teugen, avant de prendre position derrière lui.

Notez qu'une fois que Gideon a retiré sa bague, il devient sujet à *instabilité* s'il sort du cercle.

Teugen, toujours en psalmodiant, passe la bague à travers les flammes de chacune des cinq chandelles du pentagramme, puis retourne au centre où il porte la bague à ses lèvres avant de la poser délicatement sur le cœur. Les cagoulards pénètrent dans le cercle l'un après l'autre, et embrassent la bague chacun leur tour tandis que Teugen continue de chanter.

Soudain, le ton de la psalmodie de Teugen se modifie. Les cagoulards s'immobilisent alors totalement dans une attitude de recueillement profond, et Gideon reste sans bouger derrière Teugen. Le rituel est pratiquement achevé.

Empêcher la cérémonie

S'il n'est pas interrompu, le rituel va se terminer quelques minutes avant minuit. Il y a plusieurs façons pour les aventuriers de s'opposer à sa conclusion.

Attaquer les participants

Si les PJ sont déjà à l'intérieur de l'entrepôt, ils peuvent passer à l'action à tout moment. Sinon, ils devront se frayer un chemin en combattant les hommes de main postés à l'extérieur. Ces derniers se tiendront tout autour du hangar, de telle façon que les aventuriers tomberont sur deux hommes, d'où qu'ils viennent. Chaque Round suivant la fin d'un combat, il y a 10% cumulatifs pour que deux autres surveillants arrivent, jusqu'à ce que les douze soient passés. Chaque fois que l'un d'entre eux est tué ou mis hors de combat, vous devez faire un Test de *Commandement* pour ceux qui restent en lice. Si le Test échoue, ils s'enfuiront à toutes jambes.

Une fois les hommes de main en fuite, les aventuriers seront libres d'agir à leur guise. Ils peuvent pénétrer en force dans l'entrepôt par les portes de devant, ou bien arracher les minces planches de bois qui recouvrent les fenêtres et tirer des projectiles sur les participants. Les planches renforcent de solides barreaux en fer qui rendent impossible le passage par les fenêtres. Mais il est possible de lancer ou de tirer des projectiles à travers les barreaux avec une pénalité de -5 sur le Tir.

Lorsque les aventuriers attaqueront, Teugen ordonnera aux sept membres du Conseil Intérieur de rester en arrière et de détourner les yeux. Lui et Gideon vont incanter des sorts de *Débilité* sur les personnages Elfes ou ceux qui leur paraîtront être des enchanteurs ; il y a 30% de chance pour qu'ils lancent leur sort sur la même personne.

Puis, Gideon abandonnera son aspect Humain pour apparaître sous sa forme Démonique, obligeant tous ceux qui le regardent, excepté Teugen, à faire un Test contre la *Peur*, à +10 à cause de la petite taille de Gideon sous cette apparence.

Tous les cagoulards devront faire un Test sous le **Cd** de Teugen ; ceux qui échoueront auront désobéi aux instructions de leur chef et devront faire un Test de *Peur* sous un score standard de 29 en **Cl**, toujours avec un bonus de +10.

Gideon incantera ensuite un sort de *Boule de feu* sur les aventuriers qui avanceront encore, avant de s'approcher pour combattre au contact. Il y a 10% de risque pour que son sortilège provoque un incendie qui se propagera rapidement, permettant à ceux qui sont à l'intérieur de s'échapper mais mettant fin au rituel.

Gideon combattra jusqu'à ce que les PJ soient exterminés ou repoussés, ou jusqu'à ce qu'il soit tué ou rate un test d'*Instabilité* (notez que les tests d'*Instabilité* ne sont nécessaires que s'il a retiré sa bague et qu'il est sorti du pentacle).

Pendant ce temps, Teugen se chargera de garder le Conseil Intérieur loin de la zone des combats. Chaque fois que les aventuriers sembleront l'emporter, vous devrez effectuer un Test de *Commandement* basé sur le score en **Cd** de Teugen ; tout cagoulard qui échouera à ce Test essayera de se sauver, mais Teugen tentera de l'en empêcher.

Si vous avez besoin de Profils pour les membres du Conseil Intérieur, utilisez ceux des *Citadins Aisés* de *La feuille de référence du MJ*.

Subtiliser ou détruire des composants vitaux

Les choses suivantes sont vitales au bon déroulement du rituel :

1. Teugen
2. Les sept membres du Conseil Intérieur
3. Le parchemin que Teugen transportait quand il est entré dans l'entrepôt
4. La bague de Gideon — notez qu'il devient sujet à l'*Instabilité* s'il ne la porte pas *à l'extérieur* du cercle
5. Le cercle de cuivre en entier
6. Les cinq chandeliers en argent, et les bougies noires qu'ils portent
7. Le pentagramme tracé au sol

Si les aventuriers parviennent à subtiliser ou détruire l'un de ces éléments, le rituel échouera ; ceci comprend l'extinction des bougies. Notez que si les personnages ont dérobé les chandeliers en argent dans le temple secret un peu plus tôt dans l'aventure, ils auront été remplacés. Magnus a été effectivement remplacé, et si un autre membre du Conseil Intérieur avait été tué ou grièvement blessé précédemment dans l'aventure, un remplacement similaire aurait été opéré pour que le nombre de sept soit respecté.

Retarder le rituel

Une fois commencée, la cérémonie devra se terminer avant minuit. Aussi, tout retard supérieur à 5 Tours (minutes) sera fatal ; Teugen essayera bien de continuer le rituel, mais minuit sonnera avant qu'il soit achevé (voir *Le rituel est interrompu*, ci-dessous).

Autres moyens

Les aventuriers peuvent essayer d'interrompre le rituel par d'autres moyens, comme celui de mettre le feu à l'entrepôt par exemple. Il est impossible de prévoir toutes les éventualités ici, mais vous devrez être capable de dire, en utilisant au mieux votre bon sens et les informations de ce chapitre, quel sera le résultat d'une tentative particulière de la part des PJ.

Le rituel est interrompu

Dès qu'il deviendra apparent que le rituel ne pourra plus être achevé, quelle qu'en soit la raison, les nerfs de Teugen lâcheront complètement et il disparaîtra en courant, hurlant et délirant, dans la nuit. Lorsque la cloche de l'Hôtel de Ville sonnera les coups de minuit, un



Les Répercussions

Une fois que l'heure du rituel sera passée, les aventuriers pourraient bien ne pas avoir d'autre choix que de quitter Bogenhafen. En effet, si la cérémonie a été conduite à son terme, la ville sera détruite et les PJ devront fuir rapidement pour sauver leur vie, ainsi que le reste de la populace (voir page 93). Dans le cas contraire, grand merci à Gidéon, les personnages sont toujours recherchés par la Garde pour le meurtre de Friedrich Magirius, ainsi que pour avoir provoqué un incendie. Si, dans leurs tentatives pour arrêter le rituel, ils tuent Teugen, Steinhager ou l'un quelconque des autres membres du Conseil Intérieur, ils seront également recherchés pour ces meurtres. Même si l'entrepôt prend feu et que les corps sont carbonisés, la disparition de Teugen et compagnie ne passera pas inaperçue, et les aventuriers feront de parfaits suspects.

Convaincre les Autorités

Si Teugen est sorti en courant durant la cérémonie, et a été emporté par la colonne de fumée noire à l'extérieur de l'entrepôt, la scène se sera déroulée devant un grand nombre de témoins, dont Reiner Goertrin, le Capitaine de la Garde. Il sera alors facile, pour les aventuriers, de convaincre Reiner de la véracité de leur histoire concernant le Démon dans le temple secret et tous les événements qui en ont découlé. S'ils sont pris par la Garde, ils seront emmenés à la Caserne principale et interrogés par le Capitaine Goertrin. Après avoir écouté leur histoire, il les relâchera.

Si la cérémonie est stoppée d'une façon qui montre que la ville reste grandement ignorante des événements qui s'y sont déroulés, les PJ continueront à être pourchassés comme criminels dangereux.

Quitter la Ville

Les Portes de la ville

Tenter de sortir par l'une des Portes de la ville s'avérera impossible à moins que les aventuriers ne mettent au point un "bon plan". La Garde les recherche activement et toutes les sorties sont gardées par huit hommes. Pour passer au travers, les PJ devront se déguiser ou même tenter de soudoyer les gardes ; la dernière approche sera beaucoup plus difficile car il est moins aisé de corrompre un groupe entier avec succès.

La rivière

Fuir par la rivière sera possible si Josef (de *L'Ennemi Intérieur*) est toujours dans les parages. Le Berebeli est sous surveillance, mais celle-ci est plutôt désinvolte, et Josef sera en mesure de prendre le bateau pour accoster dans un endroit convenable, où les PJ pourront embarquer. Pour maintenir la tension, une patrouille de gardes pourrait apparaître et poursuivre les aventuriers au moment où ils grimpent dans le bateau. Les personnages peuvent aussi décider de voler une barque ou une péniche. Ce ne devrait pas leur être trop difficile, mais il y a toujours le risque que le propriétaire soit à bord !

La Guilde des Voleurs

En considérant le fait que les aventuriers ont déjà contacté la Guilde des Voleurs locale, ils peuvent souhaiter lui demander assistance. La Guilde les cachera aux "Lances Croisées" le temps que l'affaire se tasse (1 semaine). Ceci leur coûtera 12 CO chacun, mais, la semaine écoulée, les personnages pourront sortir de la ville sans plus de difficultés.

Eviter la Garde

A moins que vous ne souhaitiez vous étendre sur cette dernière partie de l'aventure, vous n'avez qu'à simplement considérer que les PJ sont parvenus à quitter la ville sans se faire repérer. Cependant, s'ils s'avèrent trop peu discrets ou trop stupides dans leur tentative, vous pouvez prévoir qu'une patrouille de gardes leur donne la chasse dans les rues de la ville pendant un certain temps.

Excursion sur le Reik

L'aventure prend fin lorsque les aventuriers quittent la Zone 1 (voir **WJRF** pages 266-287) de Bogenhafen. La campagne continue dans le scénario suivant, **Mort Sur Le Reik**.

Les Personnages Joueurs de *Erreur sur la personne* sont recherchés par les autorités d'Altdorf pour le meurtre d'un jeune aristocrate. Puisqu'ils sont également recherchés maintenant par ceux de Bogenhafen, ils pourraient décider que la Bretonnie est l'endroit qui leur convient le mieux. Si cela est, vous devriez les encourager à poursuivre leur route jusqu'à Nuln (voir *Document 5*).

Afin de les décourager de franchir la frontière, faites-leur rencontrer un groupe de réfugiés fuyant une épidémie de Peste Noire en Bretonnie.

Attribution Des Points d'Expérience

Les points d'expérience suivants seront attribués à différents moments adéquats de l'aventure — généralement à la fin d'une séance de jeu, à moins que vous ne préfériez attendre la fin du scénario.

Interprétation du rôle

En moyenne, 30 points par séance et par joueur. Pour une excellente interprétation, vous pouvez monter jusqu'à un maximum de **50 PE par séance**.

La fête

Gagner le combat contre "Brute" Braugen sur le ring de lutte — **10 PE pour le vainqueur**

Capturer le Gobelin la première fois qu'il s'échappe — **20 PE pour chaque participant**

Accepter de descendre dans les égouts à la suite du Gobelin — **30 PE chacun**

Les égouts

Trouver le corps de Gottri Gurnisson — **20 PE chacun**

Trouver le temple caché — **30 PE chacun**

Etablir de bonnes relations avec "Les Lances Croisées" — **20 PE chacun**

L'enquête

Découvrir que le temple secret se trouve sous les bureaux de Steinhager — **30 PE chacun**

Pénétrer par effraction dans les bureaux de Steinhager et trouver les renseignements dans le tiroir du bureau de Franz Steinhager — **30 PE chacun**

Pour chaque emplacement dispensateur d'informations nouvelles — **10 PE chacun**

Etablir de bonnes relations avec "Les Lances Croisées" (si cela n'a pas déjà été fait dans la rubrique précédente) — **20 PE chacun**

Etre allé au Cercle de la Truite d'Or en compagnie de Magirius — **30 PE chacun**

Le rituel

Empêcher le rituel de s'accomplir — **1 Point de Destin, plus 200 PE chacun**

Apocalypse

Si la cérémonie est achevée avant minuit, la porte sur le domaine de Tzeentch s'ouvrira. Toute la zone à l'intérieur du cercle de cuivre sera comme aspirée subitement par le sol, et Teugen et les membres du Conseil intérieur tomberont dans le puits ainsi formé, engloutis par l'infini — leurs cris durant presque une minute entière.

Gideon reprendra sa forme Démonique (s'il ne l'a pas déjà fait), et sautera dans le puits en ricanant. Tous les personnages qui assistent à l'ouverture du "puits" devront faire un Test contre la *Terreur*.

Pendant quelques minutes, plus rien ne se passe. L'intérieur du puits est complètement noir et on ne peut même pas en distinguer les côtés. Tout personnage qui regardera dans le puits remarquera une lumière rose qui semble battre la cadence à une certaine distance — et qui grandit rapidement.

Au fur et à mesure de son approche, elle peut être distinguée clairement comme une masse primitive de Chaos bouillonnante, et toutes les personnes qui l'aperçoivent devront faire un Test de *Terreur*. Le puits dégorge une cacophonie de bruits divers — borborygmes, hurlements, gloussements, etc. — qui sont pratiquement insupportables.

Tout à coup, une immense langue de flammes roses jaillit hors du puits, fracasse le toit de l'entrepôt pour se déverser et tourbillonner dans le ciel, bien haut au dessus du périmètre de la ville. Des gouttelettes de feu tombent sur le sol en fumant et en grésillant, et à chaque point d'impact se forme une créature surnaturelle et distordue.
Le puits s'élargit lentement, à la cadence de 3 mètres par minute, jusqu'à ce qu'il occupe le site entier de la ville ; il avale tout ce qu'il rencontre, animaux, gens, bâtiments, et le vomissement de feu rose ne discontinue pas.

Quelque chose de colossal prend forme au sommet de la fontaine de Chaos — humanoïde, avec de longs bras et une tête couronnée de deux immenses appendices tordus en forme de serpents — le Dieu du Chaos Tzeentch sous l'apparence qu'il s'est choisie pour la constater.

Ses bras n'arrêtent pas de descendre jusqu'aux rues, remontant à chaque fois des poignées de gens en fuite et les enfournant dans sa gueule béante. Pendant ce temps, les formes démoniaques nées du feu rose s'élancent à travers les rues en poussant des sons inarticulés, harcelant les flots de fuyards comme des chiens sauvages sur un troupeau de moutons.
Les traînards et les retardataires sont [illegible] et mutilés, membre après membre pour être dévorés plus [illegible].

Si les aventuriers veulent avoir la moindre chance de survivre, ils doivent fuir. S'ils partent rapidement, ils devraient être en mesure d'atteindre les limites de la ville avant l'éruption du puits. Sinon, ils devront se frayer un chemin à travers les rues bondées de gens paniqués et un nombre toujours croissant de Démons.

Vous devrez jouer la fuite des PJ en détails, en gardant exactement trace de leur position sur la carte de la ville. Une fois que le puits a commencé à vomir son contenu au ciel, il y aura 10% de probabilités par Tour de jeu qu'une gouttelette enflammée atterrisse près d'eux et qu'ils doivent affronter un des Démons. Ces êtres ont le Profil suivant :

DÉMONS MINEURS

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	38	0	[illegible]	4	8	60	2	38	0	0	0	43	0

Règles spéciales : immunisés à toutes les règles de psychologie ; causent la *Peur* à toutes les créatures non-Démoniques.

En plus du danger que représentent ces êtres démoniaques, les aventuriers devront lutter contre la foule hurlante et paniquée qui [illegible] les personnages qui tentent de se frayer un chemin au milieu de la populace encaisseront un coup de *Force* 0 par Round ; tout personnage qui perdra plus de 2 points de *Blessures* dans un même Round devra réussir un Test d'*Initiative* ou être renversé sur le sol. Un personnage renversé doit réussir un autre Test d'*Initiative* pour se remettre sur pieds, et encaissera un coup de *Force* 2 par Round passé par terre, amorti normalement par l'armure et l'*Endurance*.

Vous pouvez souhaiter introduire quelques rencontres ou situations [illegible] pour donner un peu plus de piquant à la fuite des aventuriers. Vous pouvez les imaginer entièrement, ou vous reporter à ces quelques suggestions :

Une jeune mère lâche la main de son enfant, juste avant d'être emportée par la foule. L'enfant s'accroupit en pleurnichant sur la chaussée, en grand danger d'être sauvagement piétiné.

Un groupe de cavaliers paniqués foncent en direction des aventuriers sans les voir, bousculant violemment tous ceux qui restent dans leur chemin.

Une vingtaine de gardes se fraient un chemin parmi la foule, se dirigeant vers l'Ostendamm pour combattre cette menace du mieux qu'ils le peuvent. Ils exhortent tous les citoyens valides à se munir d'une arme ou équivalent, et à les suivre.

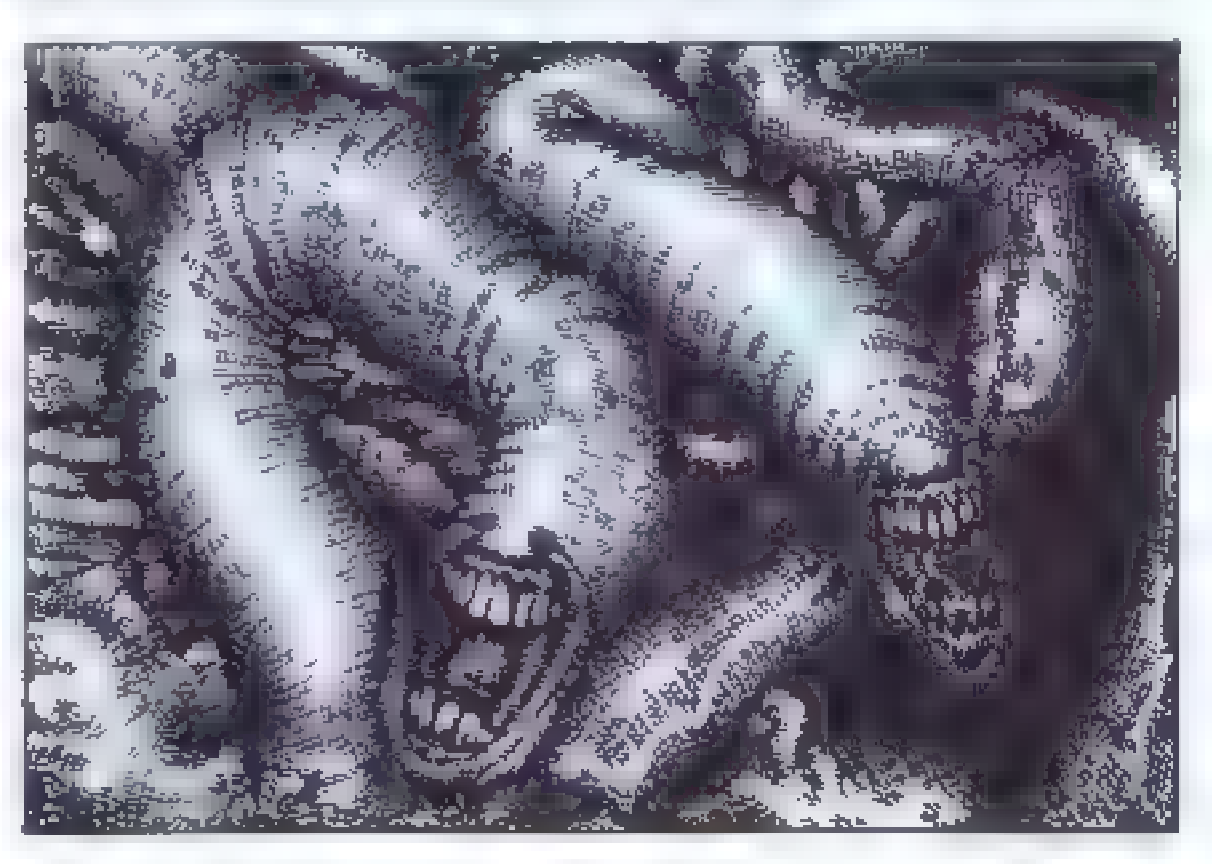
La main colossale de Tzeentch s'abat à quelques mètres des aventuriers, remontant une dizaine de personnes hystériques qu'elle enfourne dans son immense gueule béante.

Une bouche d'égout a été enlevée, et un certain nombre de personnes se sont déjà réfugiées dans les tunnels pour échapper aux attaques du Chaos. Il se peut que les égouts soient plus sûrs que les rues, à moins qu'ils ne soient déjà envahis de Démons engendrés par le feu.

Un Sorcier est monté sur un des toits. De ses mains jaillit un éclair crépitant d'énergie en direction de la forme de Tzeentch, qui se dissipe sans l'atteindre. Le Dieu semble hésiter en regardant le Sorcier d'un air dédaigneux, et ce dernier se transforme soudain en une boule de feu rose vif, avant de s'écraser dans la foule quelques étages plus bas.

Plusieurs bâtiments sont en feu, et l'un d'entre eux s'effondre sur la populace qu'il engloutit sous plusieurs tonnes de décombres, à quelques mètres des PJ. Chaque personnage devra réussir un Test d'*Initiative* ou encaisser un coup de *Force* 3, amorti normalement.

Bien que vous deviez rendre la chose difficile pour les PJ, n'oubliez pas qu'ils devraient être en mesure de s'échapper — à moins qu'ils n'aient des réactions trop disproportionnées — et que vous devez éviter de les exterminer à ce stade de l'aventure.



Johannes Teugen

Johannes Teugen est un homme grand, bien bâti, la cinquantaine. Il s'habille bien, comme il convient au chef d'une puissante famille de marchands, et son emblème de famille, à savoir une rose stylisée dans une croix circulaire, est suspendue à une lourde chaîne pendue autour de son cou et représenté sur une des grosses bagues qui ornent ses mains. Son visage est profondément ridé mais il paraît en bonne santé pour son âge. Il a un teint étrangement pâle, héritage de ses longues années d'études et de son, tout récent, style de vie nocturne. Quand il sourit, ses dents paraissent anormalement grandes, dépassant un peu au-dessus du bord le plus bas de ses grosses moustaches.

Johannes Teugen est un conseiller municipal très respecté et le chef de la Guilde des Marchands. Il est bien vu de tout le monde, particulièrement de ses confrères marchands. Personne ne soupçonne qu'il est un Démoniste, déterminé à échanger les âmes de ses malheureux contre la sienne propre. Le délai imparti à Teugen tire à sa fin et il devient de plus en plus nerveux lorsque quelque chose vient contrarier ses projets, mais peut-être est-ce un présage de son propre destin ? Sa nervosité est bien cachée derrière le calme qu'il affiche extérieurement, et à tous, excepté Gideon, il apparaît comme une personne charmante et de bonne réputation. Teugen est soucieux de s'assurer que rien ne vient ternir son image de marque. Tout le « sale boulot » est assuré soit par Gideon, soit par des hommes de main engagés parmi la Guilde des Dockers.

Les interventions de Teugen dans les arts noirs du Démonisme ont eu un effet profond sur lui. Peu après le début de ses études avec Gideon, ses deux canines commencèrent à se développer de façon insolite. Récemment il a commen[illegible] turne. Il n'en est qu'au premier stade et cela ne le gêne [illegible] sérieusement. Toutefois [illegible] poser à la lumière du jour.



Ses expériences avec Gideon lui ont quelque peu détraqué l'esprit. [illegible] dant les premiers temps de leurs relations, Gideon avait l'habitude de manger de grosses quantités de pain à l'ail, et Teugen s'aperçut qu'il ne pourrait plus supporter longtemps l'odeur de l'ail. S'il se trouve à [illegible] ns de 1 mètre d'une gousse d'ail, Teugen reculera, pris d'un profond dégoût, et ses yeux se mettront à pleurer ; il insistera pour que le responsable de l'objet de son « allergie » s'en débarrasse aussi vite que possible. S'il est attaqué tandis qu'il est affecté par l'ail, tous les scores en pourcentage de Teugen seront réduits de 20%. Gideon cependant s'est lassé du goût de l'ail et préfère maintenant le piment, mais lorsqu'il se sentira d'humeur blagueuse, il mastiquera quelques gousses d'ail avant d'aller converser avec son « bon ami » Teugen.

[illegible] il n'est pas dans son bureau ou chez lui, Johannes est [illegible] mpagné de deux gardes du corps (voir la *Feuille de* [illegible] *MJ*) qui portent des cottes de maille à manches [illegible] strons de cuirasses et des casques.

Johannes Teugen — Marchand & Démoniste Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	47	4	4	9	58	1	39	62	59	55	[illegible]	[illegible]

Compétences — **Age** 50 ans

Acuité auditive
Alphabétisat[illegible]
Astronomie
Calcul mental
Cartographie
Chimie
Commerce
Connaissance des runes
[illegible]e des Démons
[illegible]
[illegible]e des plantes
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible] potions
[illegible]
Histoire
[illegible]
[illegible]
[illegible]tion des plantes
[illegible]ations — Niveau/Magie d[illegible]
[illegible]
Langue étrangère — Arabe
Langue hermétique — Magikane & Démonique
Linguistique
Méditation
Métallurgie
Numismatique
Pictographie — So[illegible]
Sens de la Magie

Possessions

[illegible]e personne très riche, et ses possessions comprennent toutes les choses que l'on peut imaginer pour quelqu'un de sa [illegible]n sociale. Il transporte toujours sur lui un minimum de 50 CO.

Points de Magie 18

Sortilèges
Magie mineure
Don de langues
Exorcisme
Feux follets
Malédiction
Renfort de porte
S[illegible]
Verrou magique
Magie Démonique, Niveau 1

Conjuration d un Démon mineur
Evocation d'une monture
...obilisation des Démons
Magie Démonique, Niveau 2
Evocation démonique mineure
...vocation d une aide magique
...vocation de l'énergie démoniaque
Magie de Bataille, Niveau 1
...ura de résistance
...obilité
...munité aux poisons

Points de Folie 3

Gidéon — Démon mineur

...déon a été le premier Démon contacté par Teugen lorsqu'il était a...n, et il est resté avec lui depuis. Ce que Teugen ne sait pas, c'est ... Gidéon est en réalité au service du dieu du Chaos Tzeentch, et ... lorsqu'il négocia l'âme de Teugen, c'est délibérément qu'il laissa ...e échappatoire au marchand en lui disant qu'il pourrait sauver son ... après sept années s'il s'arrangeait pour que sept âmes pren... la place de la sienne. Il enseigna à Teugen un rituel qui ouvrira ...e porte interdimensionnelle au cœur du domaine de Tzeentch, et il ...ère gagner la faveur du dieu du Chaos par cette action.

...ous sa véritable forme, Gidéon apparaît comme un petit être rata...é avec de longs bras, des jambes en fuseau et une peau profon...ment ridée et écailleuse. Il possède des ailes de chauve-souris ... peut utiliser pour voler. Il a aussi la faculté de prendre n'importe ...e apparence de son choix ; à Bogenhafen, il se fait passer pour ...n ain cousin de Teugen, apparaissant comme un homme grand, ...elte et toujours impeccablement vêtu, avec des cheveux noirs et ...eau visage dominé par deux yeux verts perçants.

...déon est un individu sardonique doté d'un sens de l'humour bizar... caustique. Alors qu'il ne rit en fait que rarement, sinon jamais, il a ...ours un sourire grimaçant, légèrement dédaigneux, aux lèvres. Il ...récie de séjourner dans ce monde, et son amusement de l'avidité ...e la crédulité des mortels n'est surpassé que par la délectation ... d'esseri, à la pensée de son triomphe imminent.

Gidéon — Démon mineur de Tzeentch

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	[illegible]	42	5	4	13	87	2	54	[illegible]	[illegible]	[illegible]	59	99

Magie
...léon incante des sorts comme un Sorcier et/ou un Démoniste de ...au 2, et dispose de 20 Points de Magie.

Magie mineure
...on de langues
...x follets
...mmeil ...
...verture
...nfort de porte
...mme
...ns
... magique
Magie Démonique, Niveau 1
...onjuration d un Démon mineur
...cation d une monture
...mobilisation des Démons
Magie Démonique, Niveau 2
...ocation démonique mineure
...ocation d'une aide magique
...ocation de l'énergie démoniaque
Magie de Bataille, Niveau 1
...e de feu
...
...te
Magie de Bataille, Niveau 2
Aura de protection
Brouillard mystique

Gidéon dispose des aptitudes magiques suivantes : il peut devenir éthéré à volonté, comme pour le sort Elémentaire de Niveau 3 *Ethéréalité*. Cette aptitude lui coûte 1 Point de Magie par Tour (minute). Il peut également provoquer des maladies par un simple toucher (la fièvre cérébrale pourpre est sa favorite). Cette aptitude lui coûte 5 Points de Magie, et la victime peut faire un Test d'*Endurance* pour en éviter les effets. Echouer à ce Test entraîne la mort de la victime au bout d'une semaine. Il peut indifféremment prendre n'importe quelle forme humanoïde, sans dépenser aucun Point de Magie. S'il prend l'apparence d une personne précise, tous les personnages qui ont bien connu "l'original" ont l'autorisation de faire un Test d'*Intelligence* pour se rendre compte de la supercherie.

Gidéon porte une bague en or sertie d'une pierre noire à multiples facettes à la main gauche. Lorsqu'il revêt une forme humaine, il peut "déguiser" sa bague pour qu'elle ressemble à ce qu'il souhaite, depuis un simple anneau en cuivre jusqu'à une bague en or de grand prix.

La bague le prévient *et seulement* lui lorsqu'il va devenir sujet à l'*Instabilité*. S'il perd la bague (ou la main) de quelque façon que ce soit, il testera vérifier son *Instabilité* toutes les minutes suivant la procédure normale.

Franz Steinhäger

Franz Steinhäger est un homme aux cheveux gris, assez corpulent et d'âge moyen. Il considère les projets de Teugen comme un moyen de s'enrichir rapidement. Une fois le rituel achevé, il espère déposer Teugen et prendre la direction de l'Ordo Septenarius. Pour agir en ce sens, il est actuellement en train de se faire enseigner les bases de la magie par Teugen et Gidéon, lesquels suspectent les projets de Steinhäger mais ne voient pas de raisons pour ne pas jouer le jeu avec lui..., jusqu'à la cérémonie !

La seule façon, pour les aventuriers, de parler à Franz Steinhäger est de le rencontrer à son bureau (emplacement B). Les personnes qui importunent Franz dans les rues se heurtent à une réaction très inamicale de sa part ainsi que de celle de ses deux gardes du corps.

Quand les aventuriers le verront, Franz sera mécontent au sujet de l'effraction du temple et ne sera pas enclin à "perdre son temps avec des fous". Il leur ordonnera de sortir de son bureau s'ils font mention de quoi que ce soit au sujet du temple secret ou s'ils échouent à un Test de *Bluff*. Il donnera des instructions pour que les aventuriers ne soient pas autorisés à le revoir après cela.

Franz est accompagné par deux gardes du corps, qui le suivent partout. Cependant les gardes du corps n'ont jamais été dans le temple secret (emplacement E7).

Franz Steinhäger — Marchand & Apprenti-Sorcier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	25	4	3	8	53	1	36	62	61	38	50	51

Compétences
Alphabétisation
Calcul mental
Commerce
Evaluation
Incantations
— Magie mineure
Langage secret
Langue hermétique
Numismatique
Sens de la Magie

Possessions
Appropriées à son statut social et à ses richesses. Il transporte toujours sur lui un minimum de 50 CO

Age 44 ans

Points de Magie 4

Sortilèges
Alarme magique
Verrou magique

La Garde

La Garde de la ville est chargée de maintenir l'ordre public à Bögenhafen et de conduire les criminels devant la justice. Il existe deux casernes de la Garde (emplacements 10 et 11), une de chaque côté de la rivière, et de là les patrouilles sont envoyées à travers la ville, de jour comme de nuit.

Les patrouilles routinières se composent de 4 gardes, occasionnellement menées par un Sergent ; tous portent un gilet en cuir, une dague et un casque, et il est d'usage que deux patrouilleurs soient équipés de hallebardes et deux autres de gourdins. Les sergents ont des chemises de mailles à manches longues au lieu de gilets en cuir, et des épées à la place des gourdins. Tous les gardes portent un tabard jaune avec l'écusson de la ville par dessus leur armure.

La Garde est dirigée par un Capitaine qui est en permanence basé dans la caserne principale (emplacement 10), près de la Poterne.

Garde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	25	3	3	8	40	1	25	29	29	29	29	29

Compétences	Possessions
Coups assommants	Gilet en cuir (PA 0/1 — Tronc)
Coups puissants	Gourdin ou Hallebarde (I +10, D -2) *
Spécialisation	Dague (I +10, D -2, Prd -20)
— Armes à 2 mains	Lanterne et hampe (de nuit seulement, une lanterne par patrouille)

* Les gardes patrouillant sur le champ de foire ont deux hommes avec des gourdins et deux autres avec des hallebardes ; les gardes du Tribunal des Fêtes (emplacement 7) ont tous des hallebardes. Dans tous les autres cas, ils portent tous des gourdins.

Sergent

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	35	3	4	9	40	2	29	39	29	29	29	29

Compétences	Possessions
Coups assommants	Chemise de mailles à manches longues (PA 1 — Bras & tronc)
Coups puissants	Casque (PA 1 — Tête)
Désarmement	Épée
Esquive	Dague (I +10, D -2 ; Prd -20)

Quand la Garde s'en Mêle

Au cours de cette aventure, les PJ peuvent avoir plusieurs "accrocs" avec la Garde de la ville. Les chances de rencontrer une patrouille dépendent du quartier dans lequel les personnages se trouvent (voir premières pages de l'encart), quoique toute personne puisse essayer d'appeler la Garde si elle pense qu'un crime a été commis. Dans ce dernier cas, il faudra compter entre 5 et 20 minutes pour qu'une patrouille arrive sur les lieux. Vous pouvez décider ceci aléatoirement (lancez 5D4) si vous le souhaitez, mais essayez de prendre en compte le quartier concerné et l'heure à laquelle cela se passe. N'hésitez pas à faire survenir une patrouille selon *votre* convenance : cela entretiendra l'anxiété des joueurs, même s'ils ont pris leurs dispositions au préalable pour éviter de se faire surprendre par la patrouille. Quand les personnages rencontrent la Garde dans des circonstances ambiguës, ils devront être interceptés et questionnés. Si le chef de patrouille pense qu'ils sont coupables de quelque crime que ce soit, ils seront arrêtés et emmenés devant le tribunal régulier (emplacement 26).

Eviter l'arrestation

L'arrestation peut être évitée grâce à un Test de *Bluff* couronné de succès ou par corruption. Le montant du pot de vin variera nécessairement selon les circonstances, mais dans la plupart des cas 1 à 3 Couronnes seront suffisantes.

Résister aux forces de l'ordre

Les personnages peuvent ne pas coopérer et essayer d'échapper à la patrouille. Chaque personnage tentant de s'échapper doit faire un Test d'*Initiative*, la réussite indiquant que le personnage a réussi à s'enfuir et à se jeter parmi la foule ou à s'esquiver dans une allée, etc. Une fois libre, un Test de *Dissimulation* —avec la Compétence *Camouflage urbain* conférant un modificateur de +10— doit être fait à chaque Round.

Le premier Test réussi indique que le personnage a réussi à semer ses poursuivants (s'il n'a pas été re-capturé entre-temps), mais il y a maintenant 10% de chance pour que n'importe quelle patrouille de gardes que le personnage croise le reconnaisse comme individu recherché.

Si les gardes rencontrent une certaine résistance (entendez par là physique), ils attaqueront sans plus de sommations ; un tel comportement est une preuve évidente de culpabilité et il n'y a aucune raison de risquer la vie de précieux gardes en essayant de capturer les personnages vivants !

En détention

Une fois qu'une arrestation a été effectuée, le criminel supposé est amené au casernement le plus proche (emplacement 10 ou 11) et gardé dans une cellule jusqu'au jugement. Cette période peut varier considérablement ; en théorie, un jugement a lieu dès que tous les témoignages ont été reçus et qu'un magistrat a été désigné, mais en pratique, le délai dépend plus des positions sociales respectives de l'accusé et du plaignant, et des arrangements financiers qui ont été conclus (en dehors du procès, bien sûr).

Au tribunal

Les jugements ont lieu au Palais de Justice de la ville (emplacement 26) ; les Avoués ne sont disponibles que pour ceux qui ont les moyens de se les payer, et le juge est en général un conseiller qui s'offre volontairement pour entendre le cas.

De nouveau, il est possible pour ceux qui ont de l'argent et de l'influence de renforcer leur position en approchant un conseiller qui est susceptible de leur être favorable. Le juge est conseillé par un des avoués faisant partie du petit personnel du Conseil municipal et par un représentant du temple de Verena, mais il n'est pas obligé de suivre leurs recommandations.

Une fois accusé formellement, les chances pour qu'un personnage soit déclaré non coupable sont minimes. A moins que l'accusé n'ait des amis puissants dans le Conseil municipal, ou que lui-même ne soit une personne de niveau social élevé, il sera déclaré coupable. Le personnage peut faire un Test de *Sociabilité* (avec un bonus de +10 pour la Compétence *Législations*) pour s'en sortir avec une simple amende (ceci ne s'applique pas dans les cas de vol de chevaux, de cambriolage, d'agression sur la personne de gardes ou autres notables de la ville, et de meurtre). Si le Test est réussi, l'amende sera comprise entre 10 et 100 CO selon les charges. Si le Test échoue, le personnage est condamné à une peine d'emprisonnement pouvant aller jusqu'à un an. Les crimes les plus graves (voir ci-dessus) peuvent conduire à la peine capitale.

Le Schaffenfest est sujet à une procédure légale légèrement différente du reste de la ville. Parce que la foire est en grande partie composée d'itinérants, il peut être malaisé d'obtenir des témoignages une fois qu'elle est terminée ; pour cette raison, un Tribunal des Fêtes (emplacement 7) est spécialement chargé de traiter les plaintes et les délits mineurs occasionnés du fait de la foire. Pour la durée de cette aventure, le magistrat qui siège est le conseiller Heinz Richter (voir page 65 pour le Profil du PNJ). Ce tribunal est quelque peu plus indulgent que le tribunal régulier, et rend ses sentences sur place (voir page 61).

Les appels

Les citoyens qui pensent qu'on ne leur a pas rendu justice peuvent adresser un recours au seigneur vassal de la région, le Graf Wilhelm von Saponatheim, au château Gravenberg. Il se trouve à 65 km au Nord de la ville (voir la carte du Reikland). Le baron ne tient généralement pas à interférer dans le fonctionnement du système juridique de ses villes, à moins que le demandeur ne soit une personne influente ou un ami personnel, ou qu'il soit activement soutenu par une personne répondant à l'un de ces critères.


Campagne de l'Enemi Interieur
Mort Sur Le Reik

Annexes

de

la Campagne Impériale

et

"Erreur sur la Personne"

Les divers documents utilisés au cours de la campagne sont rassemblés dans les pages suivantes. Certains d'entre eux devraient être remis aux joueurs à divers moments de la partie. Vous avez la possibilité de les photocopier ou de détacher les pages.

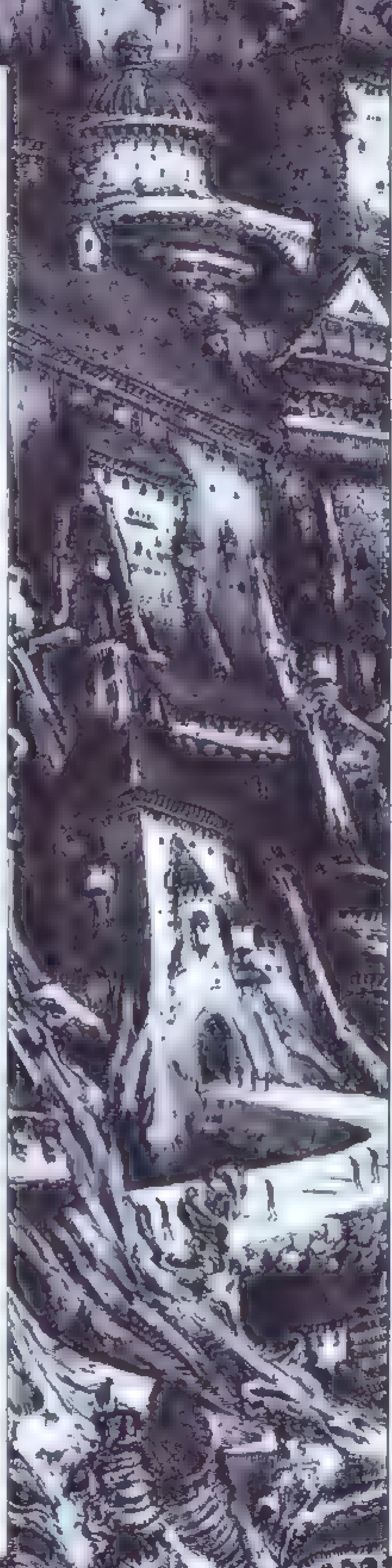
Au tout début de la campagne, vous pourrez remettre à vos joueurs le guide intitulé "Votre Patrie, L'Empire", le Calendrier Impérial, le Répertoire géographique et la Carte du Reikland (plan N°1) ainsi que les feuilles des personnages "Prêts à Jouer" si vous décidez de les utiliser. Dans ce cas, les joueurs devront aussi consulter la personnalité et les antécédents correspondant à chaque PJ.

Les plans 2, 3, 4, 5 et 6 sont, en principe, réservés au Maître de Jeu.

La feuille de PNJ Secondaires vous sera utile à tous moments, et même sans doute après la fin de la Campagne.

Les documents N° 1 à 6 sont destinés à être remis aux joueurs dans les conditions indiquées par le texte. Il vous faudra les découper et c'est pour cette raison qu'ils ne sont pas imprimés au verso.

Liste des Annexes



Abréviations

A	= Nombre d'attaques avec une arme de contact ou sans arme
B	= Points de Blessures
CC	= Capacité de Combat
Cd	= Commandement
Cl	= Sang-froid (Calme)
CO	= Couronne d'or
CT	= Capacité de Tir
D	= Dommages
Dex	= Dextérité
DS	= Niveau de Difficulté de la serrure
E	= Endurance
F	= Force
FE	= Force Effective des armes de distance
FM	= Volonté (Force Mentale)
I	= Initiative
Int	= Intelligence
M	= Potentiel de Mouvement
MJ	= Maître de Jeu
P	= Portée des armes de distance
PA	= Points d'Armure
PE	= Points d'Expérience
PJ	= Personnage Joueur
PM	= Points de Magie
PNJ	= Personnage Non-Joueur
Prd	= Parade
R	= Résistance (des objets)
Rch	= Temps de Rechargement des armes de distance
Soc	= Sociabilité
WJRF	= Livre de règles de *WARHAMMER — le Jeu de Rôle Fantastique*

Notes: Lorsque c'est applicable, les armes indiquées dans la rubrique dotation du personnage sont suivies du détail des modificateurs à *l'Initiative*, aux *Dommages* et à la *Parade*. Notez que les *Armes Simples* (hache à une main, épées, gourdins, masses et marteaux) n'ont pas de modificateurs.

Un astérisque (*) figurant après une caractéristique dans le profil d'un personnage indique que l'effet d'une compétence spéciale, telle que Coups puissants, a été inclus dans le score de la caractéristique.

Votre Patrie, L'Empire

L'Empire

La plus grande et la plus puissante des nations du Vieux Monde, L'Empire, est votre patrie. Son histoire remonte à deux millénaires et demi, aux premiers jours du développement de l'Homme. Son fondateur fut le guerrier légendaire Sigmar Heldenhammer, le Marteau à Gobelins qui unifia les guerroyantes tribus humaines et s'allia aux Nains du Vieux Monde pour chasser les Gobelins dans les Terres Sombres, au-delà des Montagnes du Bout du Monde. Plus tard, la légende affirme qu'il a été accueilli parmi les dieux et qu'il a conquis le rang divin. Maintenant sa religion est la plus puissante de tous les — nombreux — cultes du Vieux Monde et son grand prêtre, le Grand Théogone, est le plus proche conseiller de l'Empereur.

L'Empereur régnant, Karl-Franz I, fut élu par les Seigneurs Provinciaux qui ont le titre d'Electeur, il y a dix ans et couronné à Altdorf par le Grand Théogone. Il est encore très jeune et le peuple fonde de grands espoirs sur son règne. Maintenant, L'Empire est au bord d'un nouvel âge d'or.

Pour une raison ou une autre, votre groupe est rassemblé juste devant une auberge à l'enseigne de "La Diligence", non loin de la ville de Delberz. Chacun d'entre vous a ses propres raisons d'entamer une vie d'aventure, mais aucun n'a la moindre expérience dont il puisse parler. Reste que la capitale Impériale n'est pas à plus de deux jours d'ici et où mieux que là pourrait-on commencer sa vie d'aventurier ?

Un Guide pour l'Aventure dans L'Empire

L'Empire est un gigantesque pays, rempli d'une multitude de gens, d'endroits et de créatures. La plupart de ces gens sont de simples paysans ; d'autres sont artisans ou commerçants, ils vous vendent l'équipement dont vous avez besoin, vous servent dans les auberges que vous fréquentez... Quelques-uns sont de riches aventuriers, ou des nobles, et ceux-là n'ont pas le temps à consacrer à des roturiers tels que vous. Néanmoins vous devrez parler à ces gens et gagner leur amitié si votre existence n'est pas trop brève. Mais soyez prudent, les villes cosmopolites de L'Empire attirent la lie de la société tout comme la crème. Il y aura des voleurs pour vous faire les poches et des bandits pour vous dévaliser sur les routes. D'un autre côté, si vous traitez tout le monde comme des ennemis potentiels, vous pourrez manquer des contacts intéressants qui auraient pu vous fournir des informations très importantes.

Comme vous pouvez le voir sur la carte, le fait qui est sans doute le plus significatif de la géographie de L'Empire est l'importance de ses forêts. Elles sont bien connues pour être sombres et dangereuses, et seuls les fous ou les suicidaires y entreraient sans de très bonnes raisons. Le voyage est aussi une affaire risquée, même pour ceux qui se cantonnent aux routes, et ce serait encore plus dangereux s'il n'y avait des auberges-relais bien défendues qui rassurent les voyageurs à intervalles réguliers. Les détachements de l'armée et les patrouilleurs ruraux font de leur mieux pour assurer la sécurité des voyageurs contre les bandits et autres prédateurs, mais ils sont très occupés et ne peuvent pas se trouver partout en même temps. Ils ont trop de travail pour perdre du temps dans des procès formels contre chaque malfaisant et c'est pourquoi leur justice est souvent dispensée sur-le-champ.

Utilisation du Calendrier

Au verso de cette feuille, vous trouverez le calendrier Impérial de l'année 2512. Il est important que vous notiez le passage du temps de façon à garder à l'esprit des choses très banales comme la quantité de vivres qu'il vous reste, par exemple. Cela vous aidera également à savoir quand un voyage doit se terminer. Votre Maître de Jeu vous indiquera quand vous devrez commencer à noter les jours. Si vous pensez à cocher une journée après chaque nuit de repos, vous n'aurez aucune peine à surveiller le passage du temps.

Quelques conseils 'tactiques'

Aventuriers novices, vous ressentirez vite le besoin de coopérer pour que vos chances de survie soient les plus grandes possibles. La coopération est la clef du succès et elle est plus facile à obtenir si les joueurs expérimentés prennent soin d'impliquer les débutants plutôt que d'assurer seuls toute la discussion. Il ne faudrait pas non plus que vous vous laissiez tenter par les attraits de la trahison aux dépens des autres personnages-joueurs et ce, même si vous croyez qu'il est dans le tempérament de votre personnage de poignarder ses coéquipiers dans le dos. Les autres joueurs se souviendront sans doute de vos actes de traîtrise et ils pourraient hésiter à jouer de nouveau avec vous. De plus, d'autres aventuriers pourraient bien avoir envie de rendre coup pour coup, même au prix de l'unité du groupe. C'est la responsabilité de chacun de communiquer avec les autres, de discuter, d'élaborer des plans et de partager les informations, sans pour autant laisser les choses dégénérer dans un Chaos de bavardages.

Il importe également d'écouter soigneusement le Maître de Jeu. Après tout, c'est lui, ou elle, qui constitue la source principale d'informations sur l'aventure et son cadre. Si vous laissez passer un renseignement important par inattention, vous ne pourrez pas blâmer le MJ si votre personnage en meurt !

On considère aussi que c'est une bonne idée de ne pas disperser le groupe, sauf en cas de véritable besoin. Lorsque le groupe est divisé, non seulement ses défenses sont affaiblies, mais cela rend considérablement plus difficile le travail du Maître de Jeu et cela signifie aussi que certains joueurs devront attendre sans rien faire pendant que le MJ s'occupe des autres.

Essayez aussi d'éviter les combats inutiles. Votre personnage est bien mieux armé pour se sortir d'affaire en discutant qu'en combattant. Les blessures guérissent lentement et, pendant ce temps, le personnage est inactif. Si vous vous ruez au combat à la moindre occasion, vous risquez d'épuiser vos points de Blessures et vos points de Magie rapidement. Il est plus sage de garder vos forces pour ces moments désespérés où il vous faudra tout simplement combattre les forces du Chaos. De la même façon, vous devrez ignorer les trésors tant que les combats ne sont pas terminés. Les pièces de monnaies ne vous seront d'aucune utilité dans un combat et ne feront que vous alourdir les poches. Quant aux éventuels objets magiques, ils peuvent être maudits ; il vaut donc mieux les examiner calmement ; de plus, ils nécessitent parfois des techniques spéciales pour être utiles.

Notes sur le Calendrier

Le Monde met 400 jours pour tourner autour de son soleil, une étoile un peu plus grosse et un peu plus chaude que la nôtre. Deux lunes tournent autour du monde. La plus grosse des deux est connue dans l'Empire sous le nom de Mannslieb ("l'aimée de Manann"). Elle a un cycle de 25 jours et ne ressemble pas à notre lune. La seconde est dénommée Morrslieb ("l'aimée de Morr"). Son parcours est plus erratique : elle apparaît tantôt plus près, tantôt plus loin que sa partenaire.

Il existe deux légendes principales concernant les origines et la nature de Morrslieb. La première affirme qu'elle était autrefois une porte dans le ciel par laquelle sont entrés des démons qui fondirent sur les habitants du Monde Connu. Morr leur aurait alors infligé une mort terrible et aurait façonné la seconde lune avec leurs restes afin que les mortels n'oublient jamais ce qu'il avait fait pour eux. La seconde légende raconte que lorsque le Chaos explosa la première fois sur le monde, une gigantesque Pierre Distordante fut projetée dans le ciel où elle décrit des cercles indéfiniment, répandant le Chaos sur les endroits qu'elle survole. Cette légende est fortement ancrée chez les adorateurs du Chaos qui célèbrent de grandes fêtes lorsque Morrslieb est pleine.

Les Mois et les Fêtes

Il existe à peu près autant de calendriers dans le Monde Connu qu'il existe de races et de pays. Celui que nous vous présentons ici est le

Calendrier Impérial

Hexenstag (Jour du Nouvel An)

1. Nachexen

Wellentag	1	9	*17	25	
Aubentag	2	*10	18	26	
Marktag	3	11	19	27	
Backertag	4	12	20	28	
Bezahltag	5	13	21	29	
Konistag	6	14	22	30	
Angestag	7	15	23	31	
Festag	8	16	24	32	

* Premier jour du printemps

2. Jahrdrung

Wellentag	1	9	17	25	33
Aubentag	2	10	18	26	
Marktag	3	11	19	27	
Backertag	4	12	20	28	
Bezahltag	5	13	21	29	
Konistag	6	14	22	30	
Angestag	7	15	23	31	
Festag	8	16	24	32	

Mitterfruhl (Équinoxe de Printemps)

3. Pflugzeit

Wellentag		8	16	24	32
Aubentag	1	9	17	25	33
Marktag	2	10	18	26	
Backertag	3	11	19	27	
Bezahltag	4	12	20	28	
Konistag	5	13	21	29	
Angestag	6	14	22	30	
Festag	7	15	23	31	

4. Sigmarzeit

Wellentag	-	7	15	23	31
Aubentag	-	8	16	24	32
Marktag	1	9	17	25	33
Backertag	2	10	*18	26	
Bezahltag	3	11	19	27	
Konistag	4	12	20	28	
Angestag	5	13	21	29	
Festag	6	14	22	30	

* Premier jour de l'été

5. Sommerzeit

Wellentag	-	6	14	22	30
Aubentag	-	7	15	23	31
Marktag	-	8	16	24	32
Backertag	1	9	17	25	33
Bezahltag	2	10	18	26	
Konistag	3	11	19	27	
Angestag	4	12	20	28	
Festag	5	13	21	29	

Sonnstille (Solstice d'été)

6. Vorgeheim

Wellentag		5	13	21	29
Aubentag		6	14	22	30
Marktag		7	15	23	31
Backertag		8	16	24	32
Bezahltag	1	9	17	25	33
Konistag	2	10	18	26	
Angestag	3	11	19	27	
Festag	4	12	20	28	

Geheimnistag (Jour des Mystères)

7. Nachgeheim

Wellentag		4	12	20	28
Aubentag	-	5	13	21	29
Marktag		6	14	22	30
Backertag		7	15	23	31
Bezahltag	-	8	16	24	32
Konistag	1	9	*17	25	
Angestag	2	10	18	26	
Festag	3	11	19	27	

* Premier jour de l'automne

8. Erntezeit

Wellentag	-	4	12	20	28
Aubentag		5	13	21	29
Marktag		6	14	22	30
Backertag		7	15	23	31
Bezahltag		8	16	24	32
Konistag	1	9	17	25	
Angestag	2	10	18	26	
Festag	3	11	19	27	

Mitterherbst (Équinoxe d'automne)

9. Brauzeit

Wellentag		3	11	19	27
Aubentag		4	12	20	28
Marktag		5	13	21	29
Backertag		6	14	22	30
Bezahltag		7	15	23	31
Konistag		8	16	24	32
Angestag	1	9	17	25	33
Festag	2	10	18	26	

10. Kaldezeit

Wellentag		2	10	*18	26
Aubentag		3	11	19	27
Marktag		4	12	20	28
Backertag		5	13	21	29
Bezahltag		6	14	22	30
Konistag		7	15	23	31
Angestag		8	16	24	32
Festag		9	17	25	33

* Premier jour de l'hiver

11. Ulriczeit

Wellentag	1	9	17	25	33
Aubentag	2	10	18	26	
Marktag	3	11	19	27	
Backertag	4	12	20	28	
Bezahltag	5	13	21	29	
Konistag	6	14	22	30	
Angestag	7	15	23	31	
Festag	8	16	24	32	

Mondstille (Solstice d'hiver)

12. Vorhexen

Wellentag		8	16	24	32
Aubentag	1	9	17	25	33
Marktag	2	10	18	26	
Backertag	3	11	19	27	
Bezahltag	4	12	20	28	
Konistag	5	13	21	29	
Angestag	6	14	22	30	
Festag	7	15	23	31	

Le calendrier standard de l'Empire divise l'année en 12 mois de 32 ou 33 jours et y ajoute 5 journées qui s'intercalent entre les mois et qui ne sont pas numérotées comme les autres.

Quatre de ces journées sont des fêtes en rapport avec des événements saisonniers — les solstices et les équinoxes — et les deux autres marquent l'apogée des pleines lunes.

Ces deux dernières sont particulièrement angoissantes et même les plus cyniques voient arriver avec appréhension les nuits surnaturelles de Hexensnacht ("la nuit des sorcières") et Geheimnisnacht ("la nuit des mystères").

Les noms des mois pourraient se traduire, approximativement, par (dans l'ordre) :

"après-sorcières", "le tournant de l'année", "le temps des labours", "le temps de Sigmar", "le temps de l'été", "l'avant-mystères", "l'après-mystères", "le temps des récoltes", "le mois des brasseurs", "le mois glacial", "le temps d'Ulric", "l'avant-sorcières".

Les principales fêtes religieuses — [illegible] — sont mentionnées dans **Religions et Croyances de WJRF** — sont les suivantes :

Date	Divinité
Hexenstag	Foi Antique, Liadriel
1 - Nachexen	Verena
Mitterfruhl	Manann, Taal, Ulric, Foi Antique
33 - Pflugzeit	Grungni
18 - Sigmarzeit	Sigmar
Sonnstille	Foi Antique
33 - Vorgeheim	Grungni
Geheimnistag	Foi Antique, Liadriel
1-8 - Erntezeit	Esmeralda ("semaine des tartes")
Mitterherbst	Ulric, Foi Antique
33 - Brauzeit	Grungni
Mondstille	Ulric, Foi Antique
33 - Vorhexen	Grungni

Jours de la Semaine

La semaine impériale compte huit jours dont les noms datent certainement de la période pré-Empire. Dans l'ordre, on pourrait les traduire approximativement par :

Jour du travail, jour des contributions, jour de marché, jour de fournée, jour de paye, jour du roi, début de semaine et jour de fête.

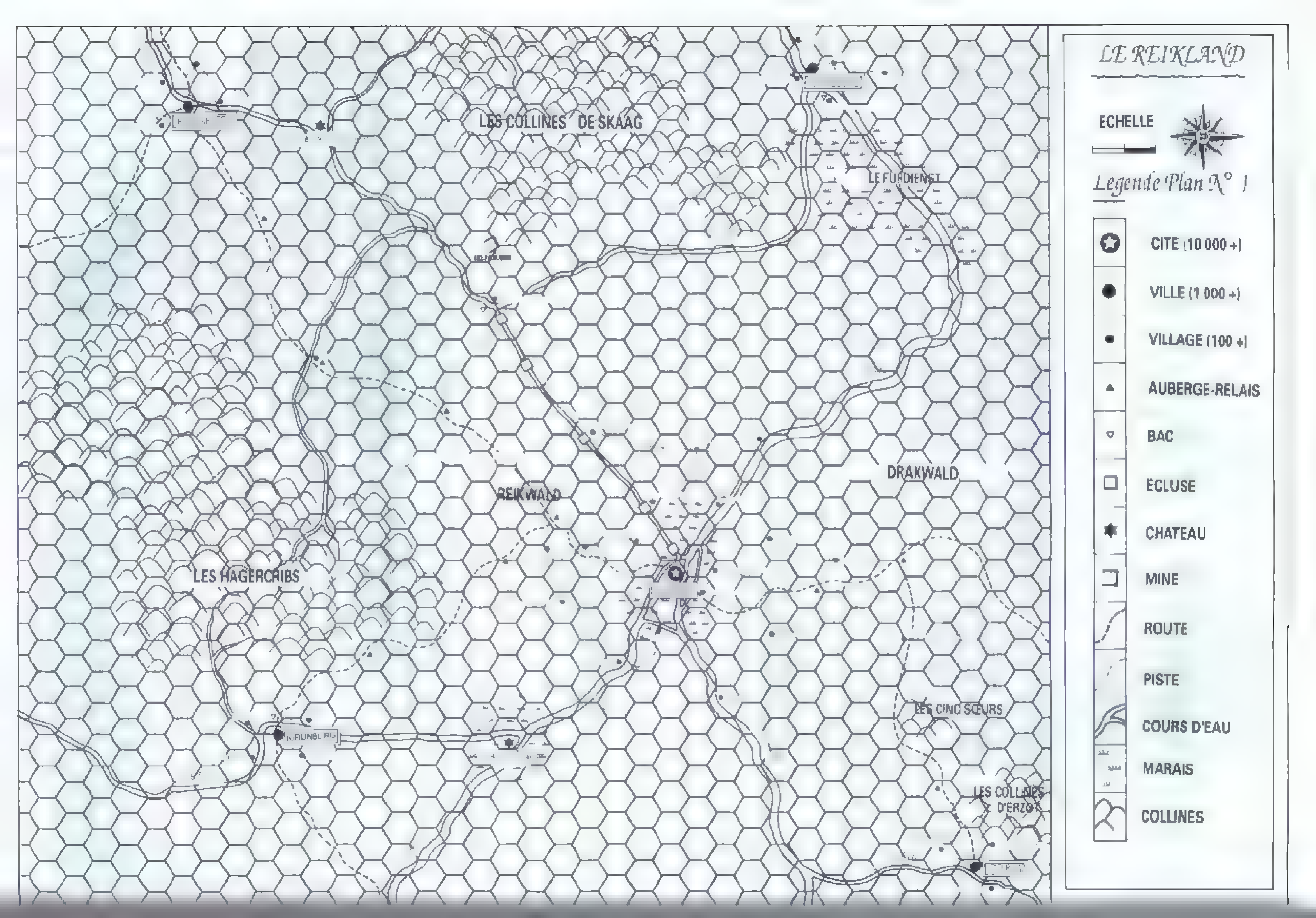
Les raisons qui ont présidé au choix de ces noms sont désormais oubliées et n'ont plus de rapport avec la civilisation de l'Empire. Ainsi le jour où se tient effectivement le marché peut être n'importe lequel dans la semaine et il change souvent selon les endroits. De la même façon, le jour de fête varie selon la divinité à laquelle est dédié le temple local (ou les temples locaux). Les joueurs pourront utiliser le calendrier présenté ici afin de noter le passage du temps pour leurs personnages. Note : la campagne de l'Ennemi Intérieur débute au soir du 24 Jahrdrung.

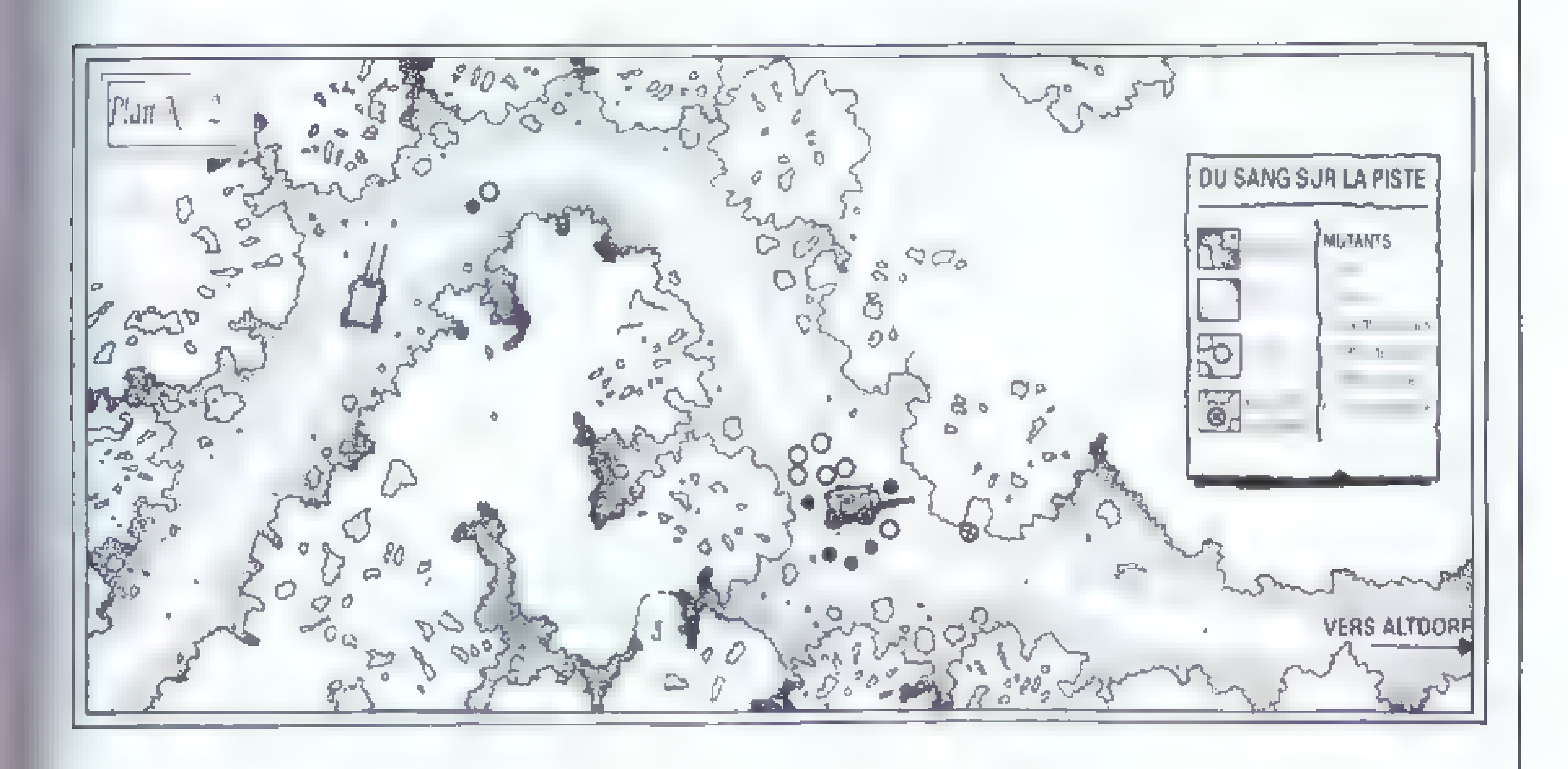
Répertoire Géographique du Reikland

Site	Importance (1)	Suzerain (2)	Popul	Richesse (3)	Source de Richesse	Garnison Milice (4)	Notes
Altdorf	C	Empereur	[illegible]	5	Commerce, Gouv	500a/8000c	Capitale Impériale Cathédrale de Sigmar
[illegible]	[illegible]	[illegible] Leopold de Middenland	[illegible]	[illegible]	[illegible]		Proche de [illegible]
[illegible]		Graf Wilhelm von Saponatheim	72	2	Agriculture	[illegible]	Proche de Bogenhafen
[illegible]	Vg	Empereur	43	1	Auto-subsistance		Proche de Grunburg
[illegible]	g	Empereur	61	2	Bois	[illegible]	Proche de [illegible]
[illegible]	F	Empereur	0	0			[illegible]
Bogenhafen	V	[illegible]	4500	3	Commerce, Vins, Bois	[illegible]	Ombres sur Bogenhafen
[illegible]	V	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]		Proche de Altdorf
[illegible]	V	[illegible]	77	1	Agriculture	[illegible]	Proche de [illegible]
[illegible]		[illegible]	[illegible]	4	Commerce, Gouv	[illegible]	[illegible]
[illegible] Lauenberg	F	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	Forteresse
Château Reikguard	F	Prince de la Couronne Wolfgang Hols[illegible]	300	4	[illegible]	[illegible]	Forteresse
Delberz	PV	Grand Duc Leopold de Middenland	2000	3	Vin, Bois	20b/75c	[illegible]
Dorgruber	M	Empereur	650	4	Charbon, Fer	50b/200b	Mines
[illegible]	V	Empereur	[illegible]	[illegible]	[illegible]		Proche de [illegible]
[illegible]	V	Grand Duc Leopold de Middenland	67	2	Bois	5b	Proche de [illegible]
[illegible]		Graf Wilhelm von Saponatheim	82	3	Vins	10c	Proche de Bogenhafen
[illegible]	V	Empereur	[illegible]		[illegible]		Proche de Altdorf
[illegible]	V	Empereur	43		[illegible]		Proche de [illegible]
Gluckshe[illegible]	V	Empereur	72	2	Agriculture	10c	Proche de Altdorf
[illegible]	V	[illegible]	[illegible]	2	[illegible]		Proche de [illegible]
[illegible]		[illegible] von [illegible]	[illegible]		[illegible]		Proche de Bogenhafen
[illegible]	F	Empereur			[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]		Empereur	[illegible]		[illegible]		Proche de [illegible]
[illegible]	V	Empereur	58	2	Agriculture	-	Proche de [illegible]
[illegible]		Graf Wilhelm von Saponatheim			[illegible]		Proche de Bogenhafen
[illegible]	V	[illegible]	[illegible]	2	[illegible]	[illegible]	Proche de Altdorf
[illegible]	V	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]	Proche de [illegible]
[illegible]	V	[illegible]			[illegible]		Proche de [illegible]
[illegible]	V	Empereur	35	1	Agriculture	-	Proche de Grunburg
[illegible]		[illegible] Leopold de Middenland			[illegible]		Proche de [illegible]
[illegible]		Grand Duc [illegible]	67	1	Agriculture		Proche de Carroburg
[illegible]		Empereur	42	1	Auto-subsistance	-	Proche de Altdorf
[illegible]		Empereur	88	2	Vins	-	Proche de Altdorf
[illegible]		Grand Duc [illegible]	54	2	Auto-subsistance	-	Proche de Carroburg Bac sur le Reik
[illegible]		Empereur	[illegible]		[illegible]		Proche de Altdorf
[illegible]	V	[illegible]	61		Agriculture	[illegible]	Proche de Delberz
[illegible]		Empereur	65	2	[illegible]	[illegible]	Proche de [illegible]
[illegible]	V	Empereur	[illegible]	2	Vins		[illegible]
[illegible]	V	[illegible] Leopold [illegible]	[illegible]		[illegible]		Proche de Delberz
[illegible]	V	Empereur	[illegible]		[illegible]		Proche de [illegible]
[illegible]	V	[illegible] Leopold de Middenland	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5c	Proche de Carroburg
[illegible]	V	Empereur	72	2	Commerce et Transport		Communauté minière Bac sur la rivière Boger

Notes

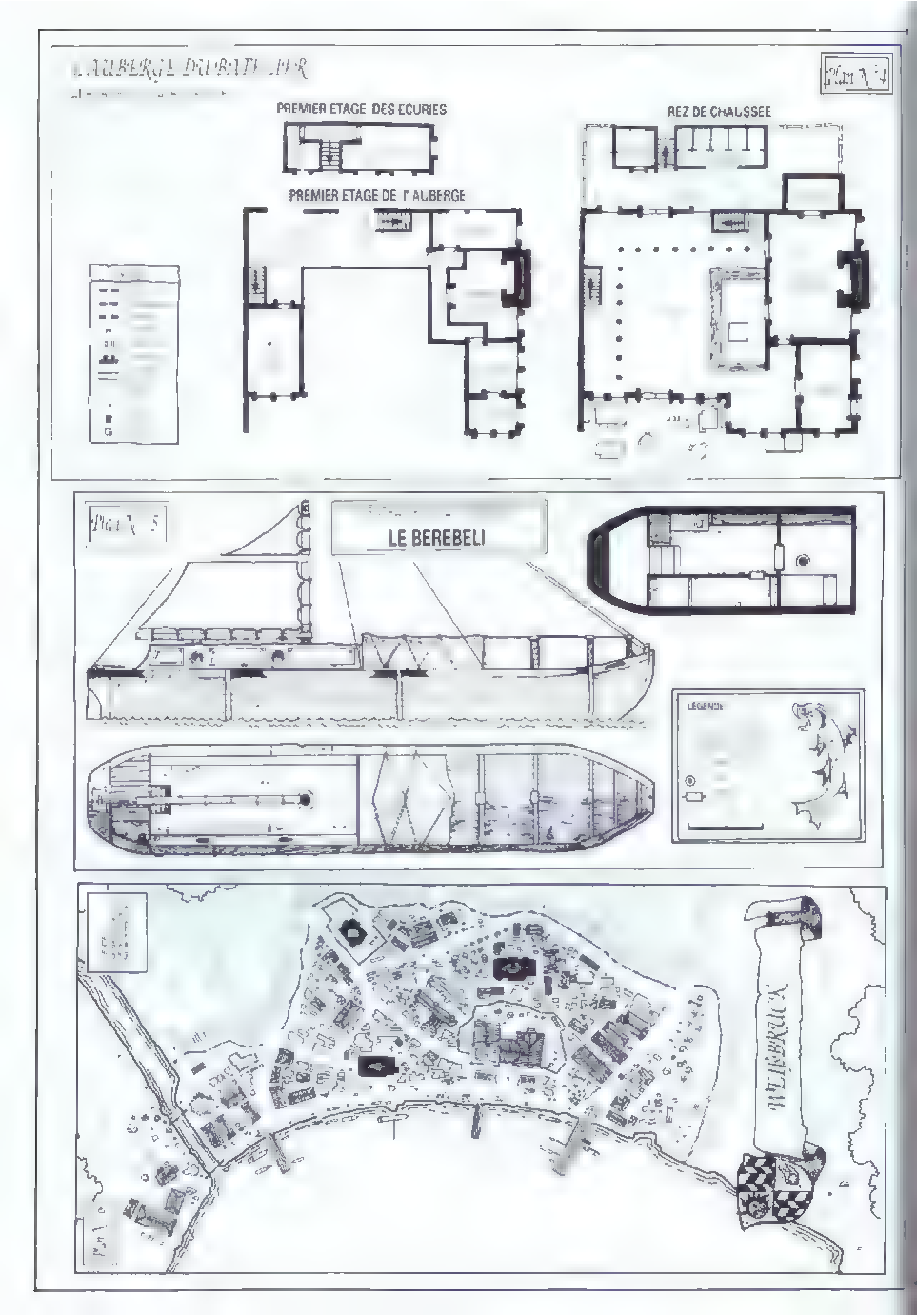
[illegible]


LE REIKLAND
ECHELLE
Legende Plan N° 1
CITE (10 000 +)
VILLE (1 000 +)
VILLAGE (100 +)
AUBERGE-RELAIS
BAC
ECLUSE
CHATEAU
MINE
ROUTE
PISTE
COURS D'EAU
MARAIS
COLLINES
LES COLLINES DE SKAAG
LE FURDIENST
DRAKWALD
REIKWALD
LES HAGERCRIBS
LES CINQ SŒURS
LES COLLINES D'ERZOK



ALTDORF

1 Konigplatz
2 Palais de l'Empereur
3 Temple de Sigmar
4 - Quartier populaires
5 - Quartiers commerçants
6 Docks
7 Université d'Altdorf


L'AUBERGE DU BATELIER
Plan N° 4
PREMIER ETAGE DES ECURIES
REZ DE CHAUSSEE
PREMIER ETAGE DE L'AUBERGE
Plan N° 5
LE BEREBELI
LEGENDE
WEISSBRUCK



P. N. J. Secondaires

Tout au long de la campagne, les aventuriers vont rencontrer et interagir avec de nombreux PNJ secondaires ou des animaux. Les profils de cette page couvrent les cas les plus fréquents de rencontres et peuvent être manipulés chaque fois que cela s'avérera nécessaire. Pour certains types de personnages vous avez le choix entre deux profils différents, choisissez celui qui vous paraît le plus adapté.

Animaux

Betail

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
7	33	0	5	5	17	30	1	-	18	10	14	14	

Règles spéciales : 3 PA à la Tête ; Attaques de *cornes*

Bélier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	25	0	2	3	6	30	1	-	14	10	10	10	-

Règles spéciales : Attaques de *cornes*

Apprenti-Artisan

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	40	1	39	29	29	29	29	29

Compétences : Conduite d'attelage ; 25%/ Force accrue ; 25%/ Résistance accrue ; autres Compétences suivant le métier
Possessions : Couteau ; Arme simple ; outils du métier

Bateler

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	31	35	3	3	7	40	1	29	39	29	39	29	29

Compétences : Canotage ; Orientation ; Pêche ; Potamologie ; 50%/ Force accrue ; 25%/ Construction navale ; 25%/ Endurance à l'alcool
Possessions : Arme simple ; Veste en cuir

Campagnard

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	3	7	30	1	30	30	32	28	26	30

Compétences : Conduite d'attelage ; Soins des animaux ; 25%/ Bagarre
Possessions : Dague ou gourdin ; 1D10 Pistoles

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	4	4	6	30	1	29	29	29	28	29	29

Compétences : Conduite d'attelage ; Soins des animaux ; 25%/ Bagarre
Possessions : Dague ou gourdin

Charlatan (médecin ambulant)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	3	4	9	40	1	59	39	43	38	40	59

Compétences : Alphabétisation ; Baratin ; Charisme ; Déguisement ; Eloquence ; Escamotage ; Evaluation ; Sens de la repartie
Possessions : Diplômes universitaires (contrefaits) ; Lettres de recommandation (contrefaites) ; 3D10 bouteilles de liquide coloré ; Vêtements — dans le style de ceux d'un médecin ou d'un érudit

Citadin — Pauvre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	25	3	3	5	30	1	30	29	28	32	30	30

Compétences : Commerce ; Evaluation
Possessions : Dague ou bâton ; Bourse contenant 2D10 Pistoles

Citadin — Aisé

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	25	3	3	5	30	1	30	34	36	32	30	39

Compétences : Commerce ; Evaluation ; Spécialisation — Escrime
Possessions : Dague ; Epée d'escrime ; Bourse contenant 2D10 Couronnes et 2D10 Pistoles

Cocher

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	42	42	3	3	6	40	1	29	29	29	40	30	32

Compétences : Conduite d'attelage ; Equitation — Cheval ; Musique — Cornet ; Soins des animaux ; Spécialisation — Tromblon
Possessions : Cornet ; Tromblon ; Arme simple ; Chemise de mailles

Cuisinier (Humain)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	39	29

Cuisinier (Halfeling)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	25	31	2	2	5	50	1	39	19	29	19	39	39

Compétences : Cuisine
Possessions : Couteau de cuisine ; Autre équipement laissé à l'appréciation du MJ

Domestique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Suivant l'appréciation du MJ
Possessions : Suivant l'appréciation du MJ

Enchanteur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	25	3	3	5	30	1	29	29	39	29	29	29

Compétences : Alphabétisation, Incantations — Magie Mineure seulement, Langage secret — Classique, Langue hermétique — Magikane
Possessions : Robes, Bâton, Couteau, Bourse contenant 1D6 Couronnes
Points de Magie 5
Sortilèges : choisir 1D4 sorts de Magie Mineure

Garde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	3	7	40	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Coups assommants, Coups puissants, Spécialisation — Armes à 2 mains
Possessions : Veste en cuir, Hallebarde ou gourdin ; Dague ; Lanterne et perche (la nuit seulement 1 lanterne pour 4 hommes), Casque

Sergent de la Garde

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	35	4	3	8	40	2	29	39	29	29	29	29

Compétences : Coups assommants, Coups puissants ; Désarmement, Esquive
Possessions : Chemise de mailles à manches, Casque, Epée, Dague

Garde du corps

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	25	4	3	8	40	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Bagarre, Coups assommants, Coups puissants, Spécialisation — Armes de poing
Possessions : Gilet en cuir ; Coups-de-poing, Dague ou gourdin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	25	4*	3	8	46	2	32	25	33	30	32	30

Compétences : Bagarre, Coups assommants, Coups puissants, Spécialisation — Armes de poing, * 50%/ Force accrue
Possessions : Gilet en cuir ; Coups-de-poing, Dague ou gourdin, 2D6 Pistoles

Gentilhomme

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	5	30	1	29	39	29	39	29	39

Compétences : Chance, Charisme, Spécialisation — Escrime
Possessions : Vêtement coûteux ; Epée d'escrime, 10D6 Couronnes en bijoux divers

Herboriste

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Connaissance des plantes, Langue hermétique — Druidique, Pathologie, Traumatologie
Possessions : Pilon et mortier ; Sac d'herbes séchées, Couteau

Homme de main

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	4	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : 25%/ Bagarre, 25%/ Coups puissants
Possessions : Gilet en cuir, Dague ou gourdin

Hommes de main — Charretiers ou Dockers

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	8	30	1	34	28	33	30	32	29

Compétences : 25%/ Bagarre, 25%/ Coups puissants
Possessions : Gilet en cuir, Dague ou gourdin, 2D6 Pistoles

Manipulateur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	25	3	3	7	30	1	39	29	29	29	29	40

Compétences : Baratin, Escamotage
Possessions : 3 gobelets en bois ; 3 billes ; Jeu de cartes, Divers accessoires selon l'appréciation du MJ

Médecin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	4	8	40	1	49	39	49	39	39	29

Compétences : Alphabétisation ; Chirurgie (tous les médecins ne possèdent pas cette Compétence) ; Connaissance des parchemins ; Fabrication de drogues, Langage secret — Classique, Pathologie, Préparation de poisons, Traumatologie
Possessions : Trousse de médecin ; Arme simple, Pot contenant 1D6 sangsues

Mendiant

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	35	3	4	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Camouflage urbain, Déplacement silencieux urbain, Langage secret — Jargon des voleurs, Mendicité, Pictographie — Voleurs
Possessions : Sébile de mendiant ; Vêtements en lambeaux, Canne, Puces ; Couteau

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	35	3	4	7	30	1	30	28	34	32	30	30

Compétences : Camouflage urbain ; Déplacement silencieux urbain, Langage secret — Jargon des voleurs, Mendicité, Pictographie — Voleurs, 25%/ Endurance à l'alcool
Possessions : Sébile de mendiant, Vêtements en lambeaux, Canne, Puces, 3D6 Sous

Patrouilleur rural

Les patrouilleurs ruraux voyagent habituellement en groupe de 4 hommes plus un Sergent

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	35	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Equitation — Cheval
Possessions : Arc *ou* arbalète ; Cheval, Selle et harnais ; Chemise de mailles, Corde de 10 m ; Bouclier, Epée, Casque

Sergent de patrouille

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	51	45	4	4	9	40	2	29	39	29	39	29	29

Compétences : Bagarre ; Coups assommants, Coups puissants, Equitation — Cheval
Possessions : Arc *ou* arbalète ; Cheval ; Selle et harnais ; Chemise de mailles à manches, Corde de 10 m, Bouclier, Epée, Casque

Peager

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Commerce, Evaluation.
Possessions : Arc *ou* arbalète, Chemise de mailles, Bouclier, Epée, Casque

Soldat

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	3	3	8	40	1	29	39	29	29	29	29

Compétences : Bagarre, Coups puissants, Désarmement ; Esquive ; Langage secret — Jargon des batailles ; 50%/ Soins des animaux, 25%/ Equitation — Cheval
Possessions : Veste en cuir, Epée, 1D6 Couronnes, 3D10 Pistoles

Voleur

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	43	35	3	3	7	30	1	39	29	29	29	29	39

Compétences : Camouflage urbain, Déplacement silencieux urbain, Langage secret — Jargon des voleurs, Pictographie — Voleurs, 25%/ Evaluation
Possessions : Dague *ou* épée courte, 1D6 mouchoirs en soie, 2D10 Pistoles

Tire-laine

Comme ci-dessus plus : *Escamotage, Fuite* et *Vol à la tire*

Armes de contact

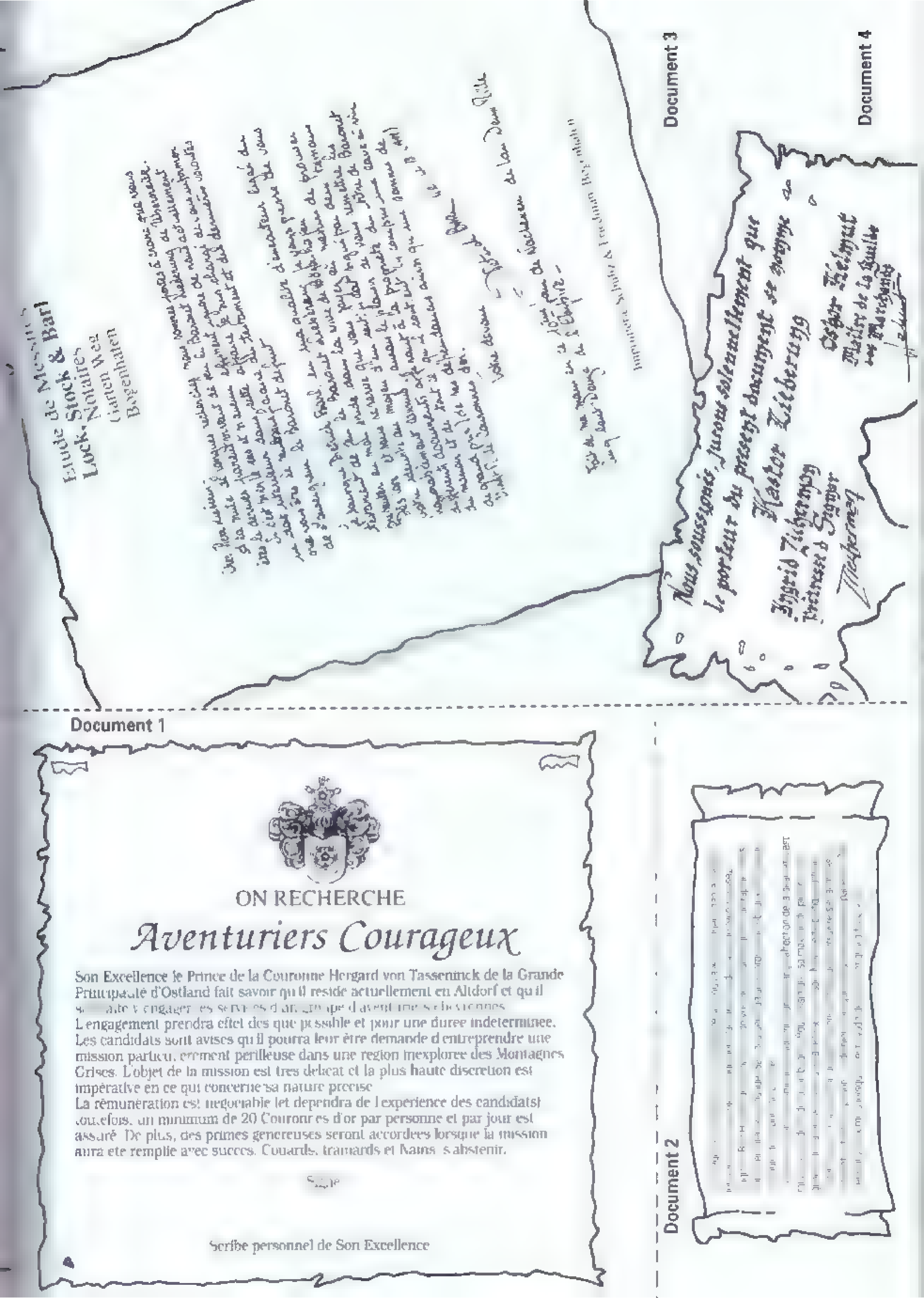
Dague ou Couteau (I +10, D -2, Prd -20)
Epée d'escrime (I +20, D -1)
Hallebarde (CC -10, I +10 au premier Round ou après une Passe gagnante/ +20 contre un adversaire en selle)
Arme simple
Coup-de-poing (CC -10, D -1)

Armes de distance

Tromblon (P 24/48/250, FE 3, Rch 3)
Arc (P 24/48/250, FE 3, Rch 0)
Arbalète (P 32/64/300, FE 4, Rch 1)

Armures

Casque (1 PA — Tête)
Gilet en cuir (0/1 PA — Tronc)
Veste en cuir (0/1 PA — Tronc/Bras)
Chemise de mailles (1 PA — Tronc)
Chemise de mailles à manches (1 PA — Tronc/Bras)
Bouclier (1 PA — partout)



Document 1

ON RECHERCHE

Aventuriers Courageux

Son Excellence le Prince de la Couronne Hergard von Tasseninck de la Grande Principauté d'Ostland fait savoir qu'il réside actuellement en Altdorf et qu'il souhaite y engager les services d'un groupe d'aventuriers ou de personnes.

L'engagement prendra effet dès que possible et pour une durée indéterminée. Les candidats sont avisés qu'il pourra leur être demandé d'entreprendre une mission particulièrement périlleuse dans une région inexplorée des Montagnes Grises. L'objet de la mission est très délicat et la plus haute discrétion est impérative en ce qui concerne sa nature précise.

La rémunération est négociable (et dépendra de l'expérience des candidats); toutefois, un minimum de 20 Couronnes d'or par personne et par jour est assuré. De plus, des primes généreuses seront accordées lorsque la mission aura été remplie avec succès. Couards, traînards et Nains s'abstenir.

Signé

Scribe personnel de Son Excellence

La Campagne Impériale

A l'attention personnelle de Herr Adolphus Kuftsos
Au Neuf Étoiles, Route de Middenheim – Altdorf.

Cher Herr Kuftsos

Vous vous souvenez certainement de la conversation que nous avons eue, à l'auberge du Crochet et du Rochet à Ubersreik au dernier Banquet. Vous y avez mentionné votre intérêt pour les activités d'une certaine Société dont je refuse mentionner le nom ici, et en particulier pour les agissements d'un des sectaires connu sous le nom de Magister Impedimentae.

Je suis maintenant en mesure de confirmer tous vos soupçons. Depuis votre départ, je me suis livré à quelques recherches et je suis maintenant certain que le "Gentilhomme" que vous recherchez utilise actuellement le nom de Hector Lieberung.

En accord avec vos plans, Herr Lieberung devrait se rendre en Altdorf, par la route de Middenheim, vers le début du mois de Jahrdrung.

J'ai eu la chance de pouvoir me procurer un portrait de ce Herr Lieberung, je le joins à cette missive.

Je reste cher Monsieur à votre disposition

GK

Document 7

Document 5

Josef Quartjin

Enfin un visage [illegible] jamais vous [illegible] pourrez [illegible] ndre cette barbe et [illegible] ventre du [illegible]. C'est bien Josef Quart[illegible] vous [illegible] que vous connaissez Josef et avec [illegible] vous avez passé [illegible] heures dans les tavernes qui bordent [illegible] [illegible] phénoménale [illegible] pour [illegible] retrouve.



Le Conseil et les Citoyens de Bögenhafen

Vous invitent à l'inauguration du

Schaffenfest

qui se tiendra sur le pré communal en ce jour de Mitterfruhl. La foire durera trois journées et ouvrira du lever au coucher du soleil

Par la gracieuse autorisation de Son Excellence le

Graf Wilhelm von Saponatheim

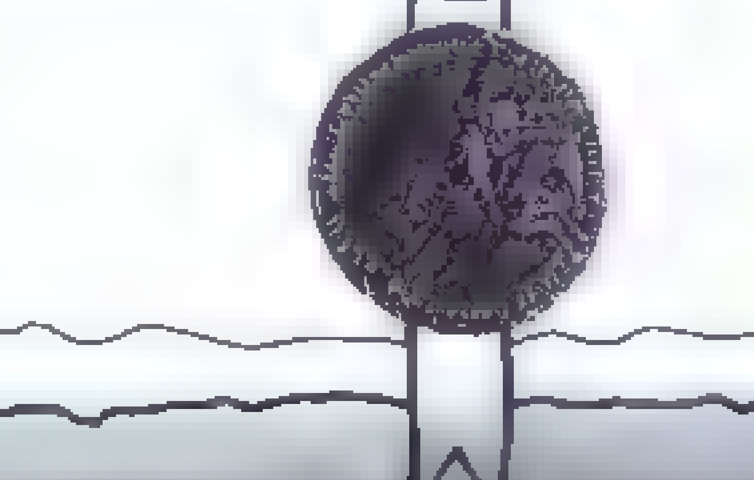
et de Sa Grâce le

Grand Duc Léopold de Middenland

une grande joute aura lieu entre des chevaliers de diverses maisons.

Ceci en supplement des distractions habituelles de

La plus grande foire ambulante du Reikland



Document 6

La Campagne Impériale

Feuille de Personnage

WARHAMMER — Le Jeu de Rôle Fantastique

[illegible]	RACE	SEXE	VOCATION	ALIGNEMENT
Horbull Pedipoil-	Halfeling	Masculin	Lettré	Neutre

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
29ans	1,15m	47,5 Kg	Blonds	Marron foncé	

[illegible]	[illegible]	[illegible]
Herboriste		Etudiant en Médecine Ovaté

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
[illegible]	4	25	33	2	2	5	50	1	42	22	30	23	44	40
[illegible]						+1			+10		+20			
[illegible]														

[illegible]				
Dague	+10		-2	-20

[illegible] DISTANCE					
Fronde	24	36	150	3	1

[illegible]				

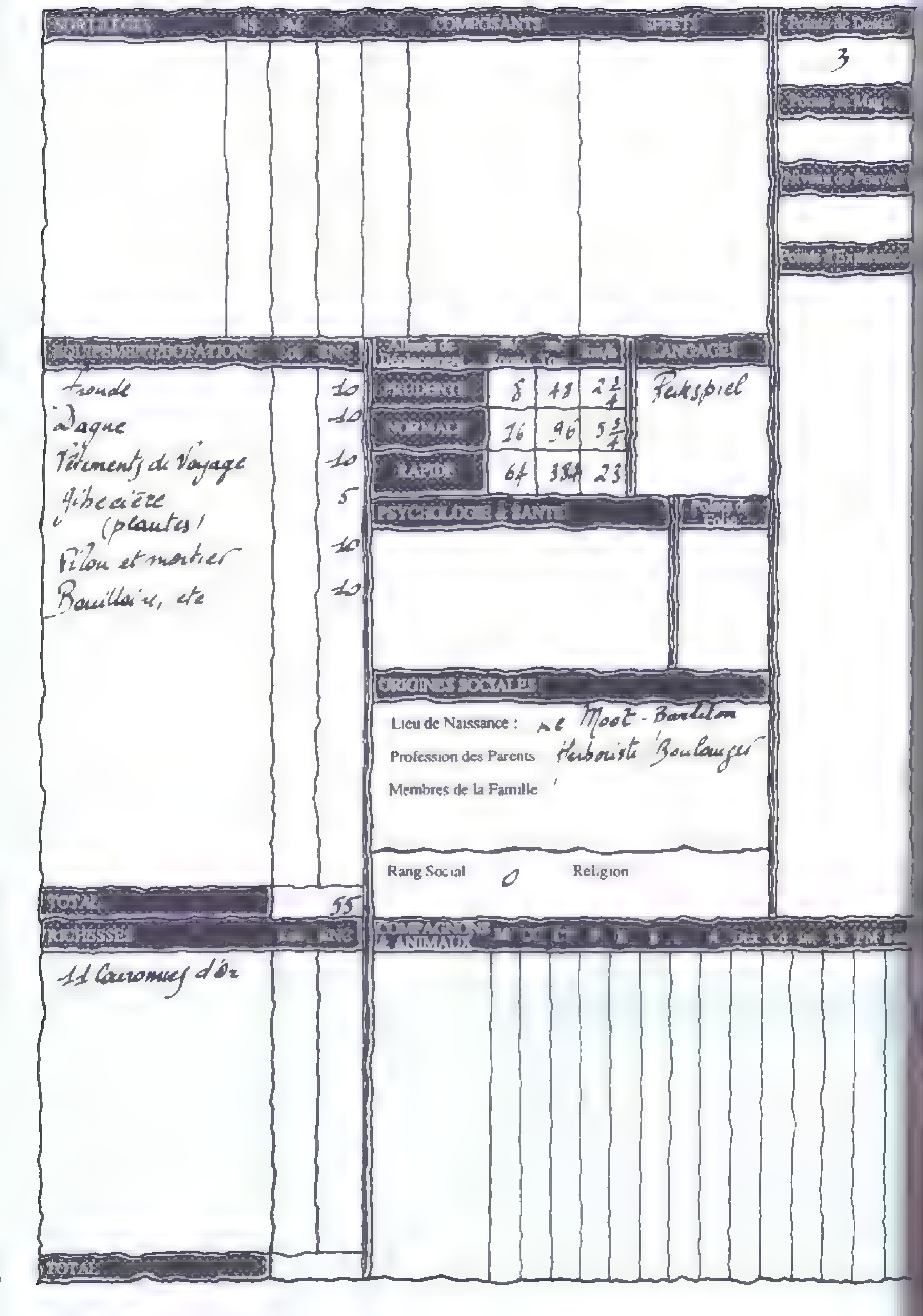
COMPÉTENCES

- Alphabetisation
- Connaissance des plantes.
- Cuisine
- fabrication de drogues naturelles
- Identification des plantes.
- Langage secret - Classique

COMPÉTENCES

- Langage secret - Guide des Herboristes
- Langue Hermétique - Druidique
- Pathologie
- Traumatologie
- Vision nocturne 20m

POINTS D'ARMURE



SORTILÈGES [redacted]	N$ [redacted]	PM [redacted]	[redacted]	D [redacted]	COMPOSANTS [redacted]	EFFETS [redacted]

Points de Destin: 3

ÉQUIPEMENT/DOTATION [redacted]	[redacted]	ENC
Fronde		10
Dague		10
Vêtements de Voyage		10
Gibecière (plantes)		5
Pilon et mortier		10
Bouilloire, etc		10
TOTAL [redacted]		55

Allures de Déplacement [redacted]	[redacted]	[redacted]	[redacted]
PRUDENT [redacted]	8	48	2 2/4
NORMAL [redacted]	16	96	5 3/4
RAPIDE [redacted]	64	384	23

LANGAGE [redacted]

Reikspiel

PSYCHOLOGIE & SANTÉ [redacted]

ORIGINES SOCIALES [redacted]

Lieu de Naissance : Le Moot - Bantilon

Profession des Parents Herboriste Boulanger

Membres de la Famille

Rang Social 0 Religion

RICHESSE [redacted]	[redacted]	ENC
11 Couronnes d'Or		
TOTAL [redacted]		

COMPAGNONS & ANIMAUX [redacted]

Feuille de Personnage

WARHAMMER

	RACE	SEXE		
Wanda Weltschmertz	Humaine	Féminin	Lettrée	Neutre.

24 ans	1,62 m	56 kg	Mordorés	Bleus	

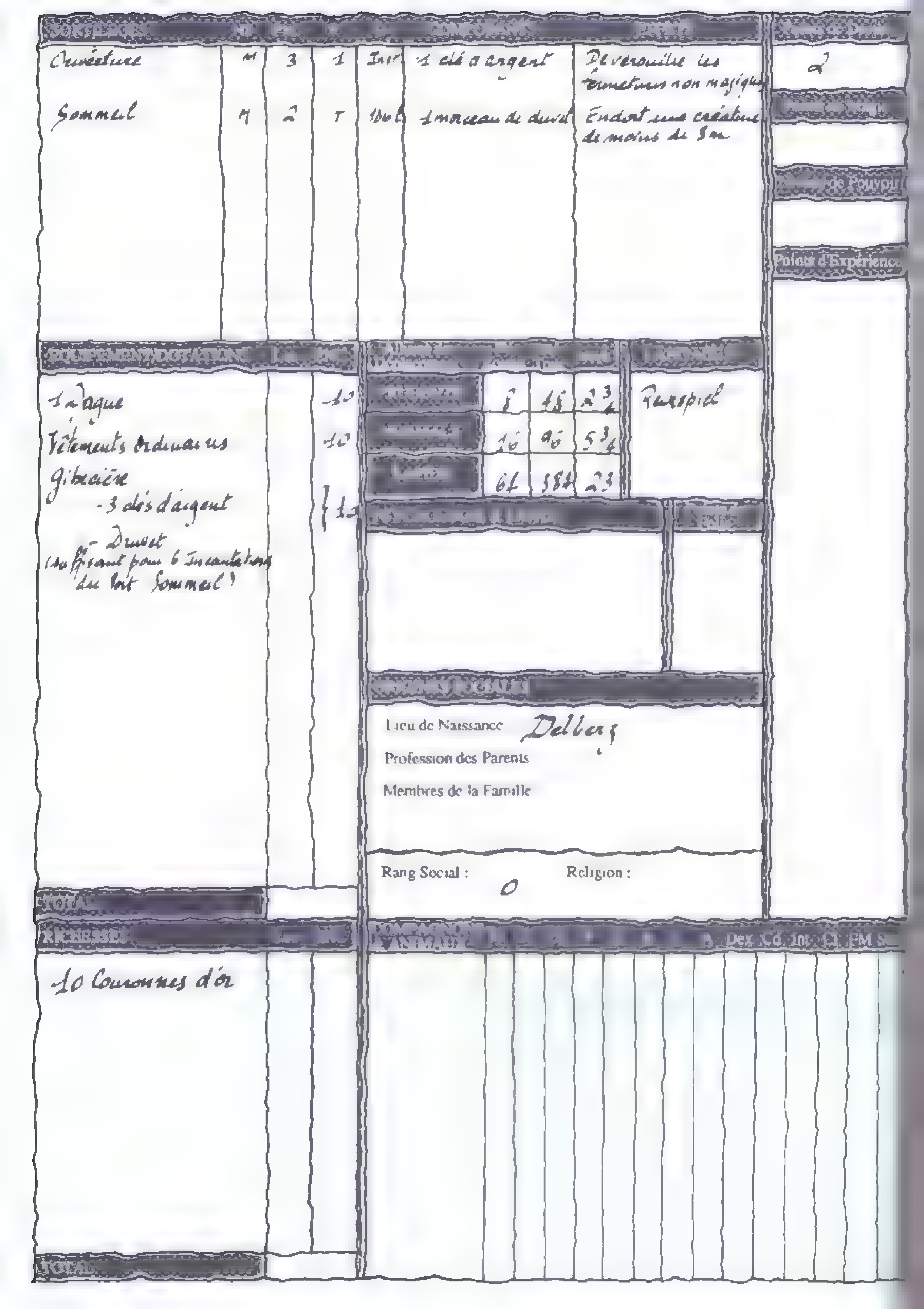
CARRIÈRE ACTUELLE		
Apprentie Sorcière		Bateleur, Prestidigitateur; Charlatan; Guide-racoleur; Joueur professionnel; Pilleur de Tombes; Trafiquant cadavres. Sorcier

	4	34	31	2	3	6	33	1	29	33	36	30	34	31
						+1			+10		+10		+10	

				Prd
Dague	+10		-2	-20

COMPÉTENCES	
Alphabétisation	
Astronomie	
Connaissance des parchemins	
Héraldique	
Incantation - Magie Mineure	
Baratin	
Langage Secret - Classique	

Langue Hermétique - Magikane	



Ouvèture	M	3	1	Inst	1 clé d'argent	Déverouille les fermetures non magiques
Sommeil	M	2	T	10m	1 morceau de duvet	Endort une créature de moins de 3m

de Pouvoir

Points d'Expérience

2

1 dague	10
Vêtements ordinaires	10
gibecière - 3 clés d'argent - Duvet (suffisant pour 6 incantations du sort Sommeil)	15

	8	48	2 3/4
	16	96	5 3/4
	64	384	23

Rarspiel

Lieu de Naissance Delberz

Profession des Parents

Membres de la Famille

Rang Social : 0

Religion :

Dex Cd Int Cl FM S

10 Couronnes d'or

Feuille de Personnage

WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique

				ALIGNEMENT
Johan Danbüt	Humain	Masculin	Forestier	Neutre

35 ans	1,76m	80kg	Chatain clair	Noisette	

Batelier		-Contrebandier -Matelot -Hors la loi

	M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	5	34	35	4*	3	6	47*	1	34	30	29	35	31	30
		+10	+10			+2	+10							

ARMES DE CONTACT

Epée	-	-	-	-

COMPÉTENCES

- Ambidextrie
- Canotage
- Dépl. Silencieux - Rural.
- Force Accrue
- Natation
- Orientation
- Pêche
- Potamologie
- Réflexes Eclair

ARMES DE DISTANCE PO

ARMURE

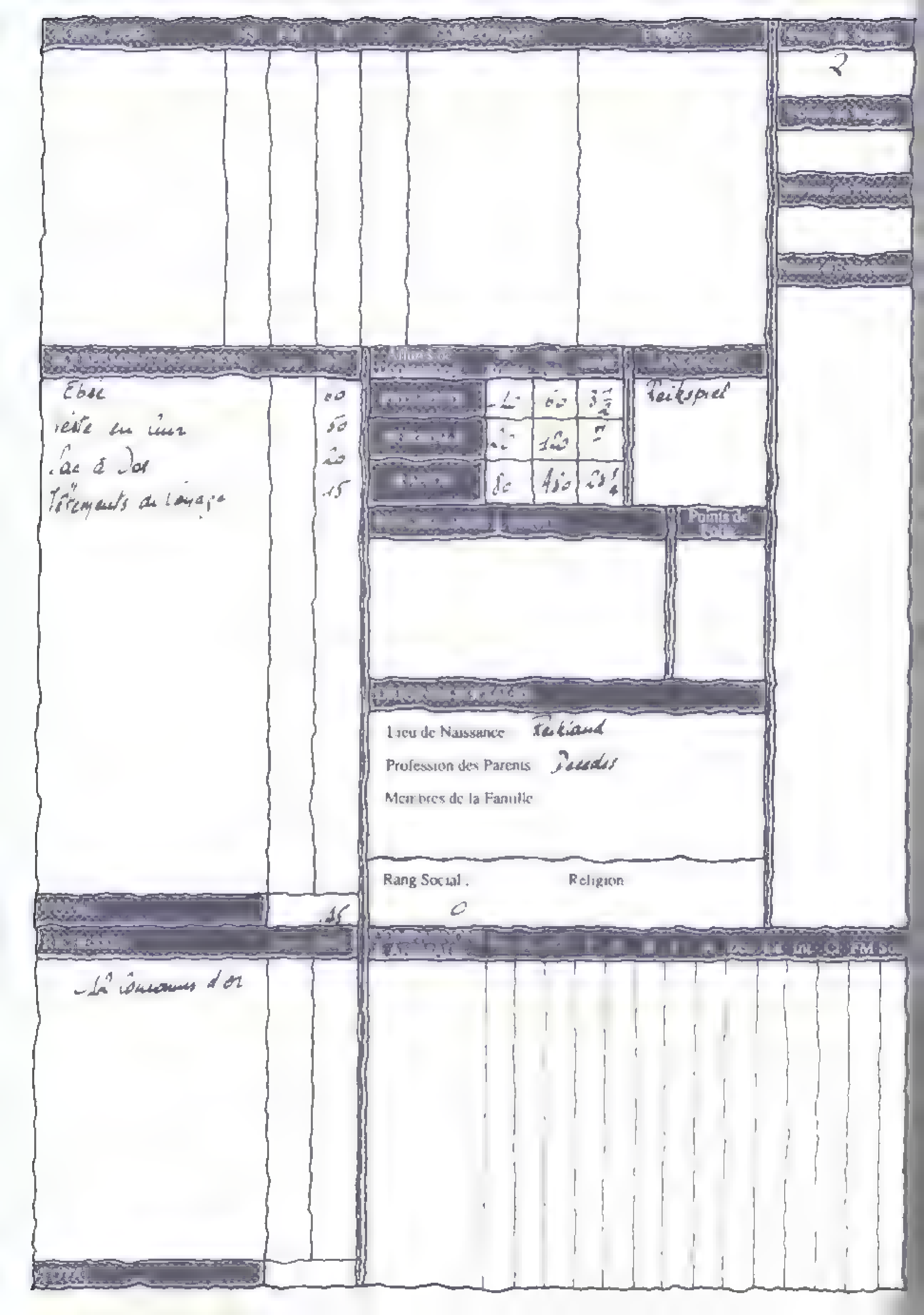
Veste de Cuir	tronc/bras

POINTS D'ARMURE

0/1

0/1

0/1


2

Ebac	60
Veste en cuir	50
Sac à dos	20
Vêtements de voyage	15
	25

Allures de

	24	60	3 1/2
	20	120	7
	80	480	23 1/4

Reikspiel

Points de

Lieu de Naissance Reikland

Profession des Parents Décédés

Membres de la Famille

Rang Social : 0

Religion

42 couronnes d'or

Dex Int Cl FM Soc

Feuille de Personnage



Malmir Giluriel	Elfe	Masculin	Filou	Bon.

55ans	1,76m	58kg	Ocre	Bleus	

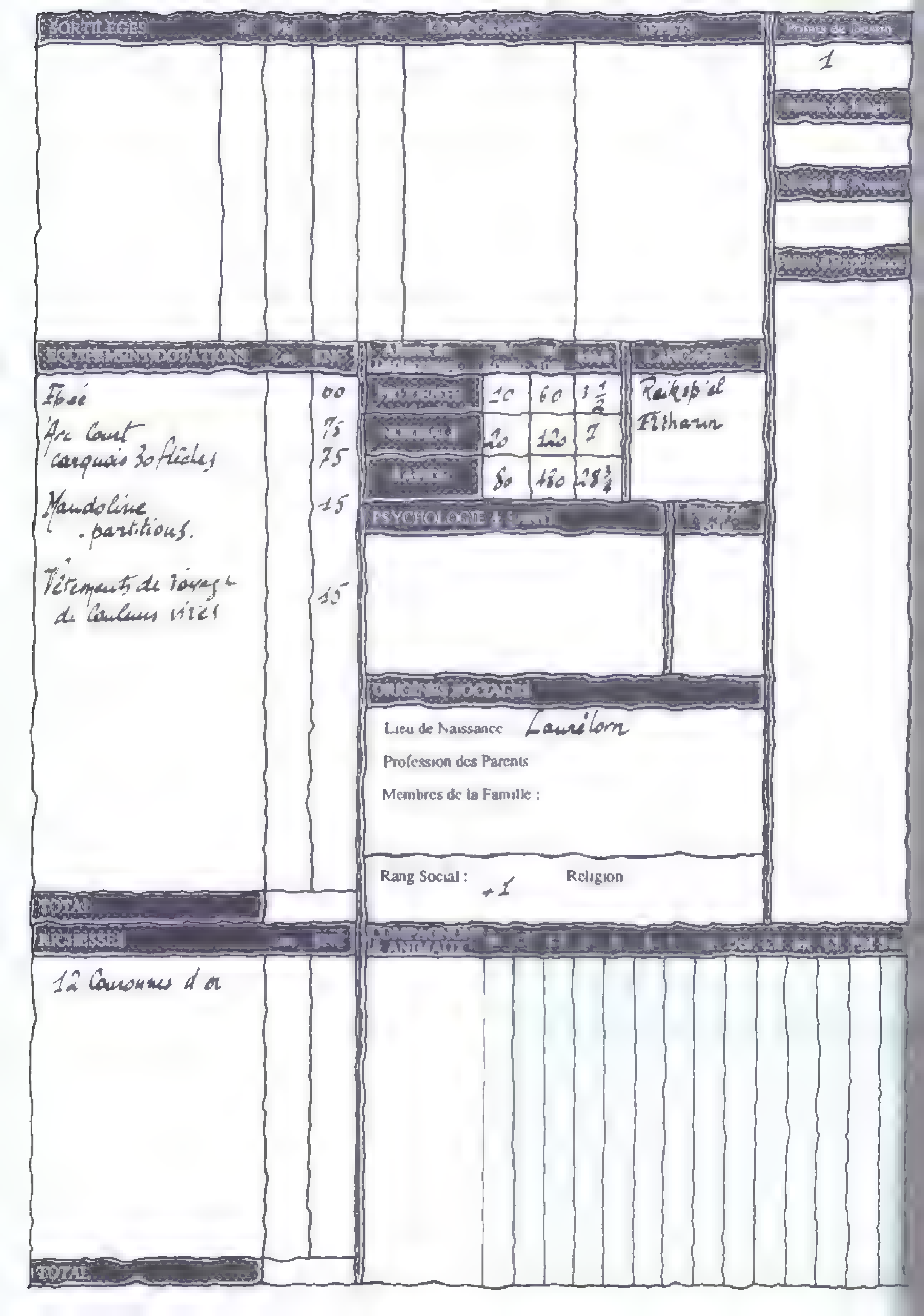
CARRIERE ACTUELLE		
Menestrel		- Charlatan.

	5*	40	33	3	3	5	65	1	45	36	52	57	42	44
		+10	+10			+2	+10		+20	+10	+10			+10
OFIL ACTUEL														

MES DE CONTACT				
Epée				

MES DE DISTANCE PO					
Arc court	16	32	150	3	0

Acuité Visuelle.	
Chant	
Charisme	
Course	
Danse	
Eloquence	
Etiquette	
Musique (Inst. à cordes)	
Vision Nocturne	30 m



SORTILEGES

Points de Destin: 1

EQUIPEMENT/DOTATION

Epée	00
Arc court	75
carquois 30 flèches	75
Mandoline	15
. partitions.	
Vêtements de voyage de couleurs vives	15

TOTAL

	20	60	3 1/2
	20	120	7
	80	480	28 3/4

Reikspiel
Eltharin

PSYCHOLOGIE

Lieu de Naissance Laurélorn

Profession des Parents

Membres de la Famille :

Rang Social : +1

Religion

RICHESSES

12 Couronnes d'or

TOTAL

Feuille de Personnage

WARHAMMER

				Alignement
Kristen Krank.	Humaine	féminin	filou	Neutre

					Description
18 ans	1,70 m	57 kg	Bruns	Violets	

Voleuse (générale)	–	Charlatan, Garde du corps, Hors la loi, Rackettеuse + Entremetteuse des Voleurs.

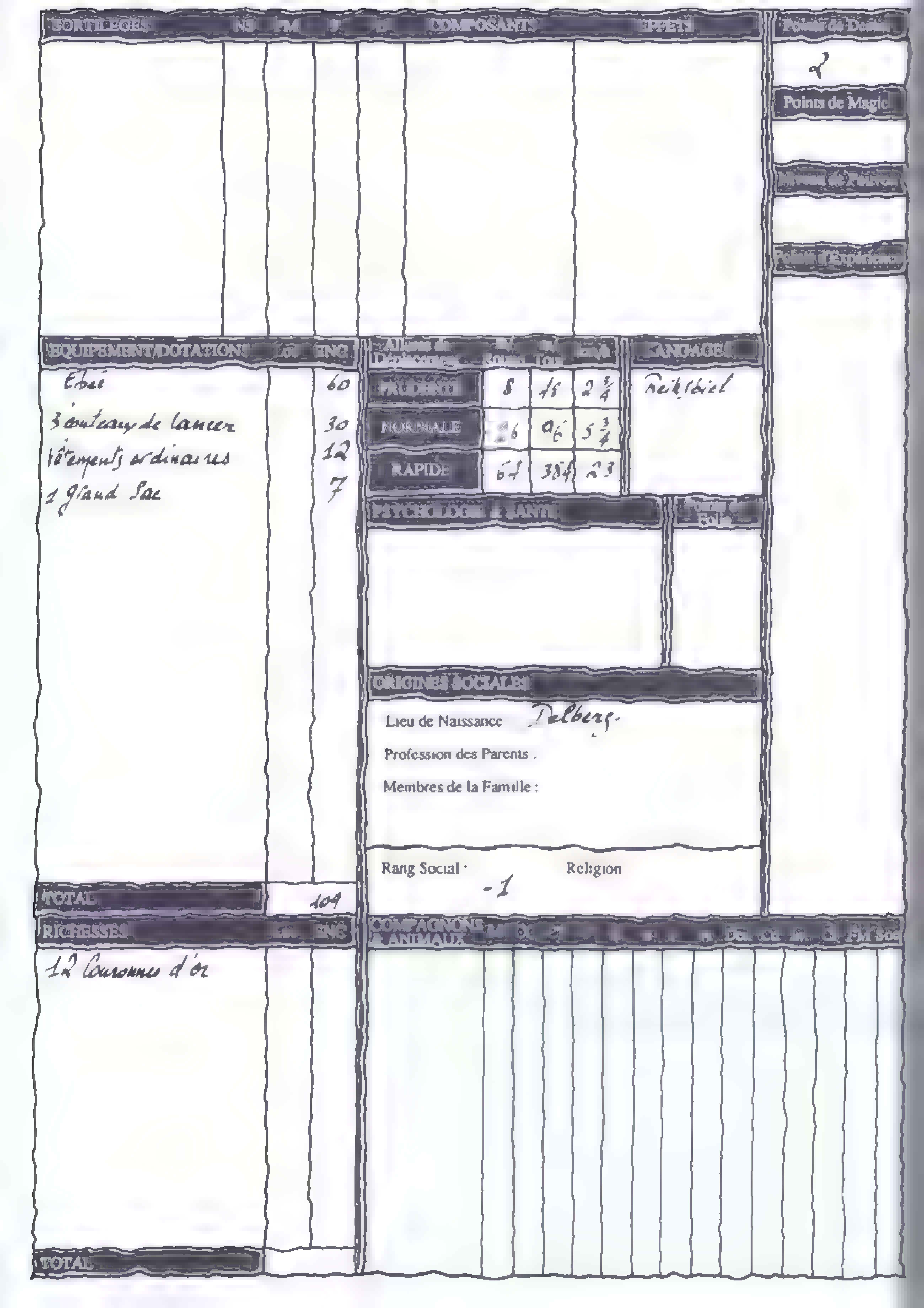
	4	31	30	3	3	6	38	1	35	28	33	34	22	30
		+10	+10			+2	+10		–10					+10

MES DE CONTACT				
Ébée	–	–	–	–

MES DE DISTANCE PO					
Couteau de lancer	4	8	20	T	0

Acuité Auditive
Camouflage
- urbain
Corruption
Déplacement Silencieux
- urbain
- rural
Langage Secret
- Jargon des Voleurs
Pictographie
- Voleurs

Sixième Sens



SORTILEGES	NS	PM	[illegible]	[illegible]	COMPOSANTS	EFFETS

Points de Destin: 2

Points de Magie:

Points de [illegible]:

Points d'Expérience:

EQUIPEMENT/DOTATIONS	[illegible]	ENC
Epée		60
3 couteaux de lancer		30
Vêtements ordinaires		12
1 grand Sac		7
TOTAL		109

Allures de Déplacement			
PRUDENTE	8	48	2 3/4
NORMALE	16	96	5 3/4
RAPIDE	64	384	23

LANGAGE: Reikspiel

PSYCHOLOGIE & SANTE

ORIGINES SOCIALES

Lieu de Naissance : Delberz.

Profession des Parents :

Membres de la Famille :

Rang Social : -1

Religion :

RICHESSES	[illegible]	ENC
12 Couronnes d'or		
TOTAL		

COMPAGNONS / ANIMAUX | M | [illegible] | Soc | FM |

Feville de Personnage

WARHAMMER

NOM	RACE	SEXE	VOCATION	ALIGNEMENT
Werner Murmann	Humain	Masculin	Guerrier	Neutre

AGE	TAILLE	POIDS	[illegible]	[illegible]	DESCRIPTION
20ans	1,75m	88kg	bruns	marron foncé	

CARRIÈRE ACTUELLE	CHEMINEMENT PROFESSIONNEL	DÉBOUCHÉS
Manouvrier		Brigand - Garde du Corps Chef-Balistaire

[illegible]	3	37	32	4	4	7	31	1	32	37	27	31	35	38
[illegible]					+1	+1								
[illegible]														

ARMES DE CONTACT	I	[illegible]	[illegible]	PM
Dague	+10		-2	-20

ARMES DE DISTANCE					
Hachette	4	8	20	T	0

ARMURE		ENC
Veste en Cuir	tronc/Bras	
Casque	tête	

COMPÉTENCES	
Chant	
Conduite d'attelages	
Désarmement	
Escalade	
Esquive	
Résistance accrue	
Résistance à l'alcool.	
Travail du Bois.	

COMPÉTENCES	

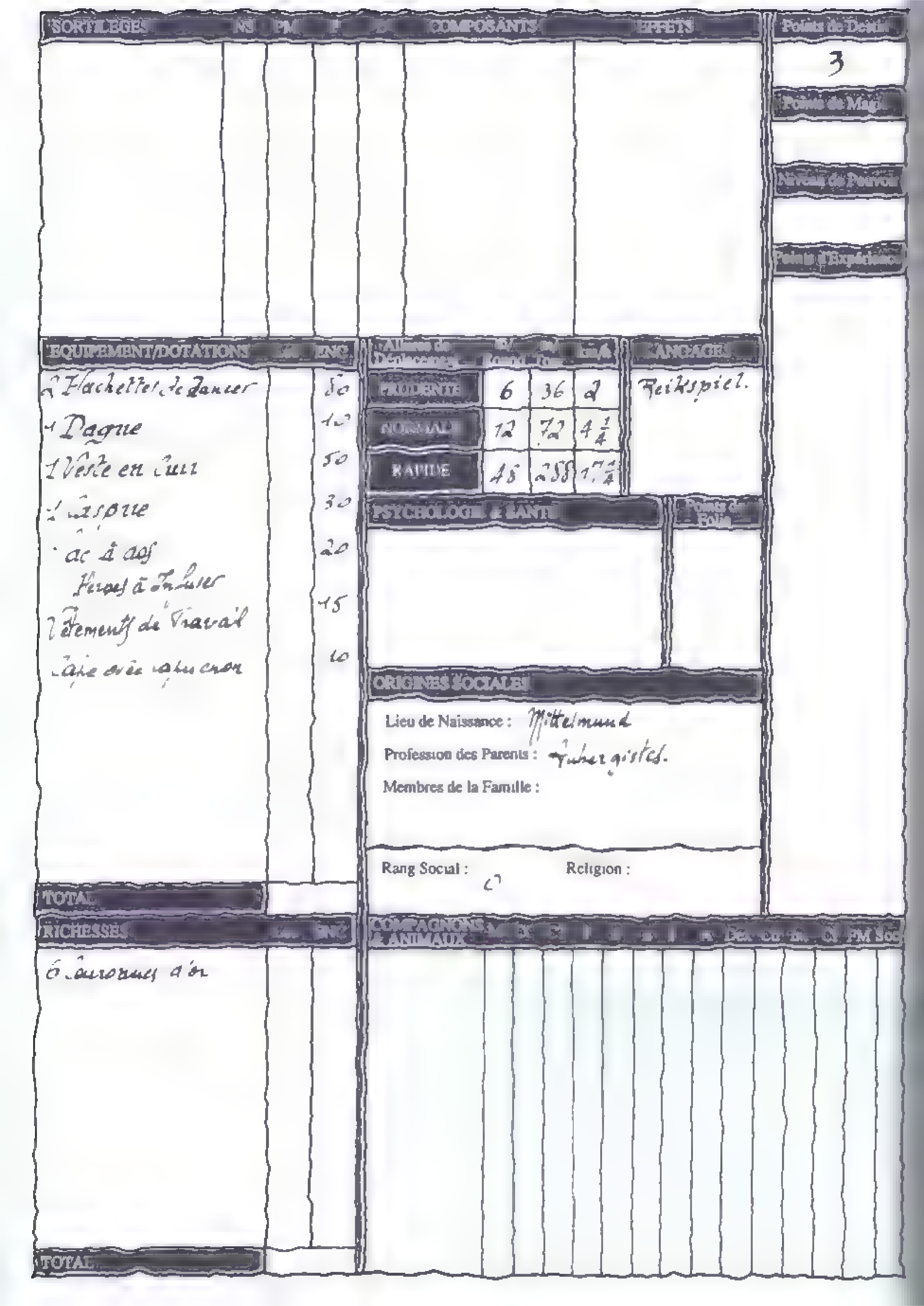
POINTS D'ARMURE

1.

0/4

0/4

0/4



SORTILÈGES	NS	PM			COMPOSANTS	EFFETS

Points de Destin
3

Points de Magie

Niveau de Pouvoir

Points d'Expérience

ÉQUIPEMENT/DOTATIONS		ENC.
2 Hachettes de Lancer		80
1 Dague		10
1 Veste en Cuir		50
1 Casque		30
Sac à dos		20
Herses à Enlever		
Vêtements de Travail		15
Cape avec capuchon		10
TOTAL		

Allures de Déplacement			
PRUDENTE	6	36	2
NORMALE	12	72	4 1/4
RAPIDE	48	288	17 3/4

LANGAGES
Reikspiel.

PSYCHOLOGIE & SANTÉ	Points de Folie

ORIGINES SOCIALES

Lieu de Naissance : Mittelmund

Profession des Parents : Aubergistes.

Membres de la Famille :

Rang Social : 0 Religion :

RICHESSES		ENC.
6 Couronnes d'or		
TOTAL		

COMPAGNONS & ANIMAUX														



Personnage-Joueur N° 1

Harbull Pédipoil

Personnalité :
Comme la plupart des ses congénères Halfelings, Harbull est d'une curiosité insatiable et d'une gaieté quasi infantile. Au cours de ses voyages, il a tout de même découvert une chose qui a le don de l'irriter sérieusement ; c'est cette très fâcheuse habitude qu'ont les humains de considérer que les Halfelings ne sont bons qu'à une seule chose : la cuisine.

Antécédents :
Harbull est né dans le petit village halfeling de Barton, en bordure du Mootland. Sa mère est herboriste et son père boulanger. Cette disparité des professions parentales a d'ailleurs entraîné de nombreuses disputes au sujet de l'avenir du jeune Harbull. Son grand amour est indubitablement la nourriture, mais il préfère tout de même voir les autres la cuisiner. Finalement, il décida de quitter le foyer natal pour découvrir L'Empire en se disant qu'il verrait bien ce que l'avenir avait à lui proposer. Il traversa le Wurtbad mais ne s'y attarda pas. En effet, presque tous les humains qu'il rencontrait voulaient l'employer comme cuisinier. Après cela, il s'engagea pendant un temps comme assistant d'un herboriste à Käserburg, mais on ne lui confiait pratiquement pas d'autres tâches que celle de faire la cuisine et il ne resta dans la place que quelques semaines. De passage à Delberz, il remarqua un avis placardé qui annonçait que quelqu'un recherchait des aventuriers. Adepte du principe qui veut que *qui ne risque rien n'a rien*, il décida de se rendre à Altdorf et de poser sa candidature. En route, il s'arrêta dans une auberge baptisée *Le Repos du Voyageur* et c'est là qu'il rencontra Werner, un jeune ouvrier à la stature imposante qui commençait à se lasser de sa vie de travailleur et qui avait soif d'action. Un élan de sympathie réciproque les poussa à tenter leur chance ensemble...



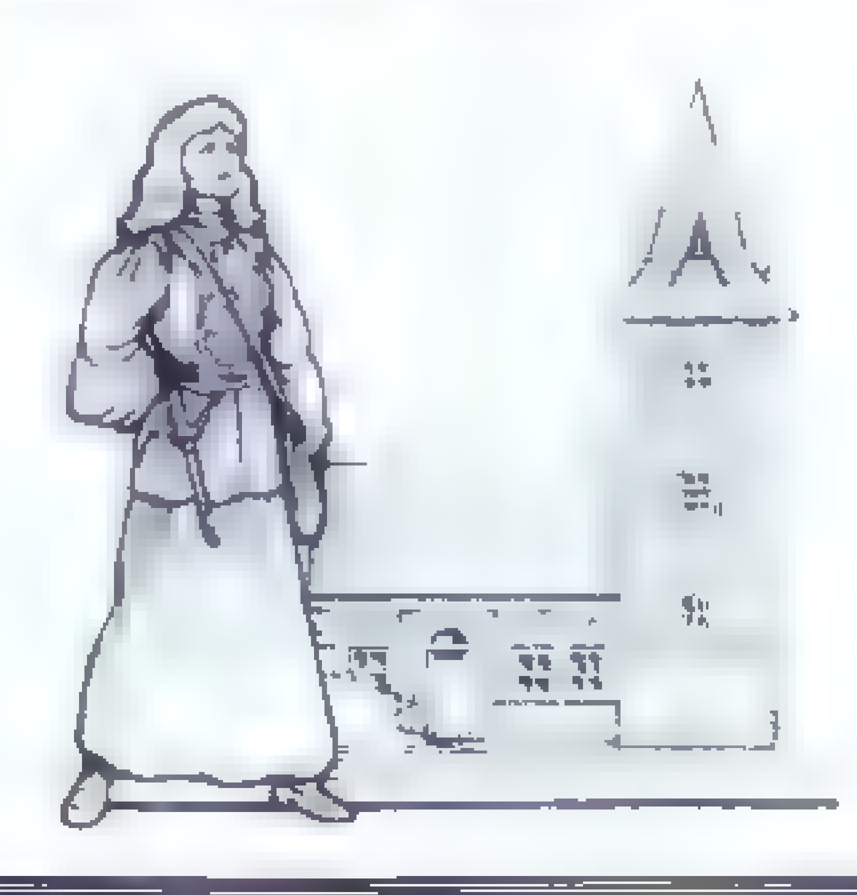


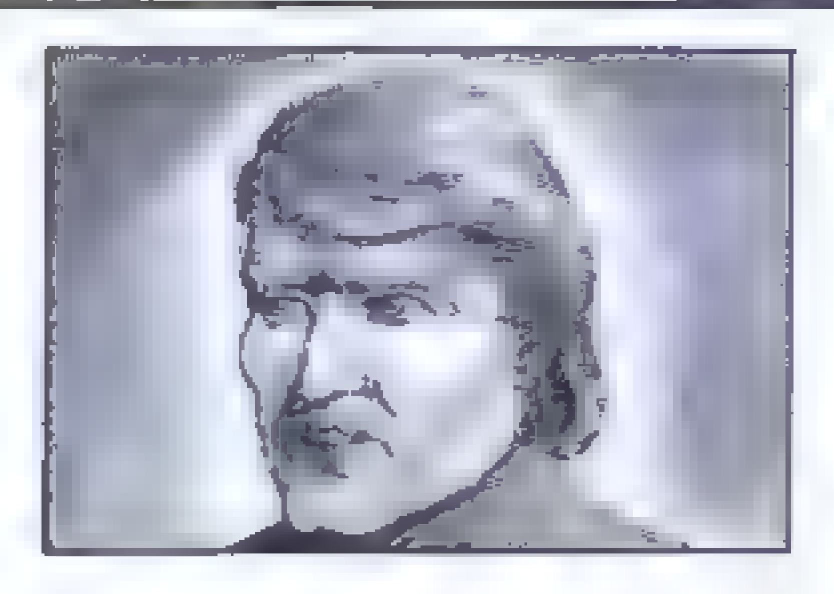
Personnage-Joueur N° 2

Wanda Weltschmerz

Personnalité :
Wanda est une jeune femme réfléchie et extrêmement indépendante. Elle ne supporte pas les imbéciles et elle a tendance à manquer de patience avec ceux qui ne sont pas aussi prompts qu'elle à comprendre. Toutefois, elle est capable de faire preuve de bonté envers ceux qui sont moins heureux qu'elle.

Antécédents :
Née au sein d'une famille de classe moyenne dans la ville de marché qu'est Delberz, Wanda a été, dès son plus jeune âge, fascinée par la magie. Elle était de ces enfants qui n'hésitent pas à pousser les plus violentes colères lorsqu'on ne leur donne pas ce qu'ils veulent et ses parents étaient de ceux qui gâtent leur descendance et font en sorte d'accomplir ses moindres souhaits. Ainsi, elle n'eut aucune difficulté à obtenir la permission de s'engager comme apprentie auprès de Hieronymus Blitzen, un sorcier réputé dans la région. Cet apprentissage révéla ses aptitudes naturelles, elle apprenait très vite et elle ne fut pas rebutée par les corvées quotidiennes dont elle était chargée. Après une année d'apprentissage, elle était la plus capable des élèves de Hieronymus. Le Maître l'informa alors qu'il était temps pour elle de retourner dans le monde et de mettre ses compétences en pratique. Pour cela, il lui enseigna un sort supplémentaire afin de l'aider dans ses aventures. Lorsque le moment sera venu pour elle d'entrer dans le cercle des Sorciers à part entière, elle pourra revenir vers lui et, s'il considère que sa valeur est suffisante, il lui enseignera ce qu'elle doit encore apprendre. Jusque là, elle doit trouver tous les amis qu'elle pourra et se garder de la puissance corruptrice du Chaos.





Personnage-Joueur N° 3

Johann Dassbût

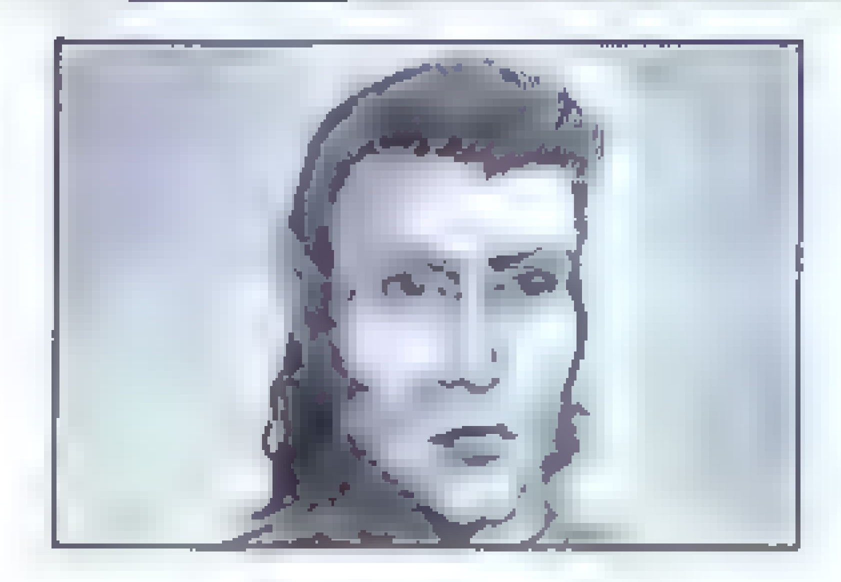
Personnalité :

Bien qu'il soit généralement d'une humeur facile Johann a tendance à préférer sa propre compagnie. En principe, il n'affirme une chose que lorsqu'il en est parfaitement sûr et il préfère arriver à ses propres conclusions, même s'il lui faut un peu plus de temps que les autres pour les formuler.

Antécédents :

Johann a parcouru le Reik dans les deux sens depuis sa plus tendre enfance. Ses parents ont été tués par des brigands alors qu'il n'était qu'à peine sorti de l'enfance et, dès lors, il a grandi en subsistant par ses propres moyens. La vie de batelier convenait bien à son tempérament, toujours au grand air et avec de fortes chances de bouger en permanence. Mais les occasions d'amasser de l'argent sont assez rares et il n'a jamais pu posséder de bien plus important qu'une simple barque. Il fut forcé de louer ses services à des propriétaires de péniches plus fortunés que lui. Tout au long du Reik, il convoya des passagers et des cargaisons entre les divers centres de population. Maintenant, à l'âge de 35 ans, il a décidé qu'il en a assez d'amasser de l'argent pour les autres et qu'il est temps d'agir pour son propre compte. Le métier d'aventurier lui apportera sans doute la gloire et la fortune. C'est pourquoi il a vendu sa barque à son dernier employeur et qu'il s'est joint à un groupe d'aventuriers en route pour Altdorf.





Personnage-Joueur N° 4

Malmir Giluviel

Personnalité :

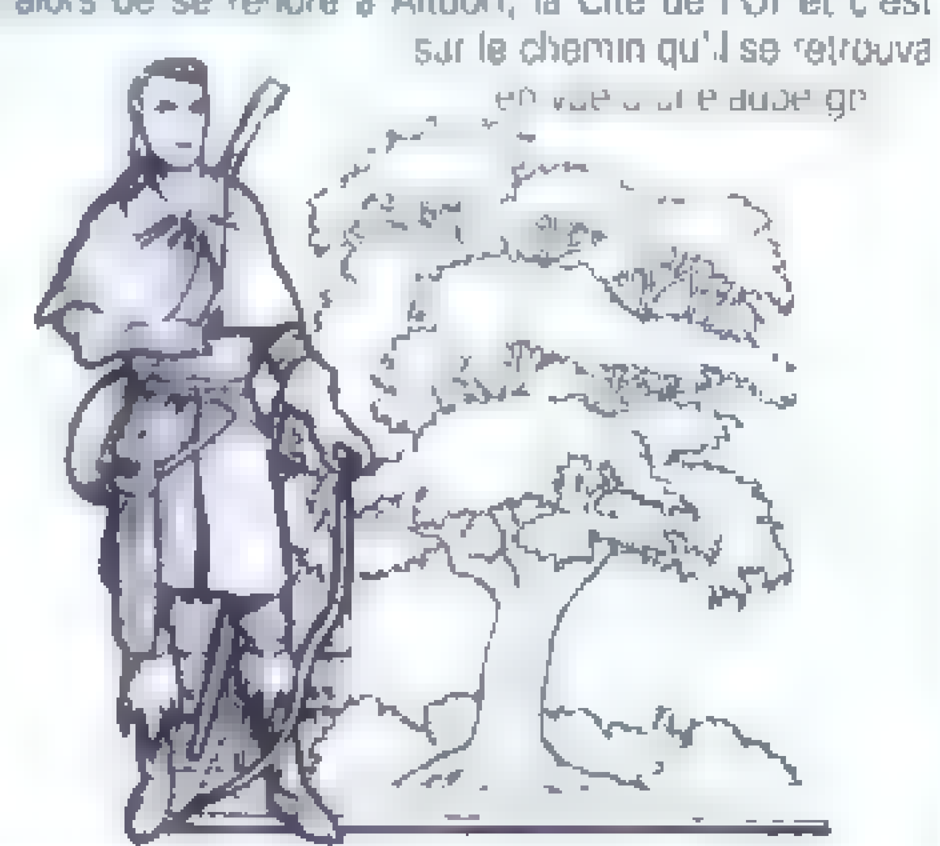
Malmir est un spécimen rare au sein de son espèce. Il trouve que la vie sylvestre est oppressante et considère que ses parents et ses amis sont trop détachés des problèmes du monde qui les entoure. Il ne sait pas grand-chose de la société des Hommes, mais ce qu'il en a entendu le fascine. Il est impatient de découvrir L'Empire avec ses vastes forêts et ses cours d'eau aux flots rapides.

Antécédents :

Depuis son plus jeune âge, Malmir a montré pour la vie au-delà de la Laurelorn un intérêt que ses parents considérent comme inconvenant. Il s'est passionné pour la musique et a très vite saisi les usages et les convenances de la société elfique, mais cela ne l'a pas empêché de rêver de la société humaine, de ses étranges cités de pierres et de son obsession pour les choses matérielles. Finalement, sa forêt natale commença à lui sembler trop familière. Sa famille se montra réticente à l'idée de le laisser partir, mais il insista. Loin de lui souhaiter bon voyage, ses congénères, un à un, se mirent à l'ignorer et, au fur et à mesure qu'il s'approchait des frontières de la communauté elfique, il découvrit le sort que les Elfes réservent à tous ceux qui partent : ils sont traités comme s'ils n'existaient plus. Les derniers mots qu'il entendit dans sa langue elfique furent prononcés par la Prêtresse de Liadriel et c'était un avertissement :

«Maintenant va, Malmir, et ne reviens plus sauf en cas d'absolue nécessité. Mais souviens-toi toujours de ceci : Si jamais l'un de ceux que le Chaos a touchés devait nous trouver par ta faute, nous n'aurions de cesse de t'avoir retrouvé et traduit devant notre justice.»

D'abord, il se dirigea vers la cité fortifiée de Middenheim mais il la trouva trop austère et froide à son goût. Il décida alors de se rendre à Altdorf, la Cité de l'Or et c'est sur le chemin qu'il se retrouva en vue d'une auberge.





Personnage-Joueur N° 5

Kristen Krank

Personnalité :
Le terme Vocation a dû être inventé pour elle. Très confiante en elle-même, elle possède un sens de l'humour impertinent – certains diraient dangereux. Elle adore les farces, ce qui l'a placée plus d'une fois dans des situations désagréables. Elle n'est pas non plus gênée par sa conscience. On ne peut pas véritablement la qualifier de malhonnête, mais si une occasion se présente, elle ne manque jamais de la saisir. Son proverbe préféré est : «A cheval donné on ne regarde pas les dents»

Antécedents :
Elle a grandi dans la partie la plus moche de Delberz et c'est la cadette d'une famille très nombreuse et très pauvre. Ses parents ne pouvaient prendre le temps de l'éduquer : ils étaient beaucoup trop occupés à tenter de gagner de quoi nourrir leur progéniture. Heureusement, Kristen a toujours eu l'esprit vif et, très tôt, elle a appris que la vie de pauvre est un éternel combat contre la faim, la maladie et l'oppression. A partir de là, elle s'est forgée une ligne de conduite. Si, comme elle le pense, les "règles du jeu" ont comme but unique de maintenir le statu quo, elle n'a qu'à faire en sorte de les briser. On s'en doute, armée d'une telle philosophie elle en vint bientôt à être considérée comme indésirable par bon nombre de boutiquiers et autres tenanciers d'échoppes. Le jour où elle piégea la chaise qui devait être utilisée par le maître de la Guilde des Marchands de Delberz, lors de l'inauguration de la foire locale, elle comprit également que cette petite ville était résolument trop petite pour ses ambitions. Elle décida de partir pour Altdorf, se disant que ses talents seraient beaucoup mieux appréciés dans la capitale et, au passage, elle ramassa un paquet de documents que quelqu'un avait bêtement "laissé traîner". Par une étrange coïncidence, elle apprit plus tard (en posant la question à un étranger qui avait l'air intelligent) que les papiers qu'elle avait emportés étaient en fait des tracts comportant une offre d'emploi pour un groupe d'aventuriers.





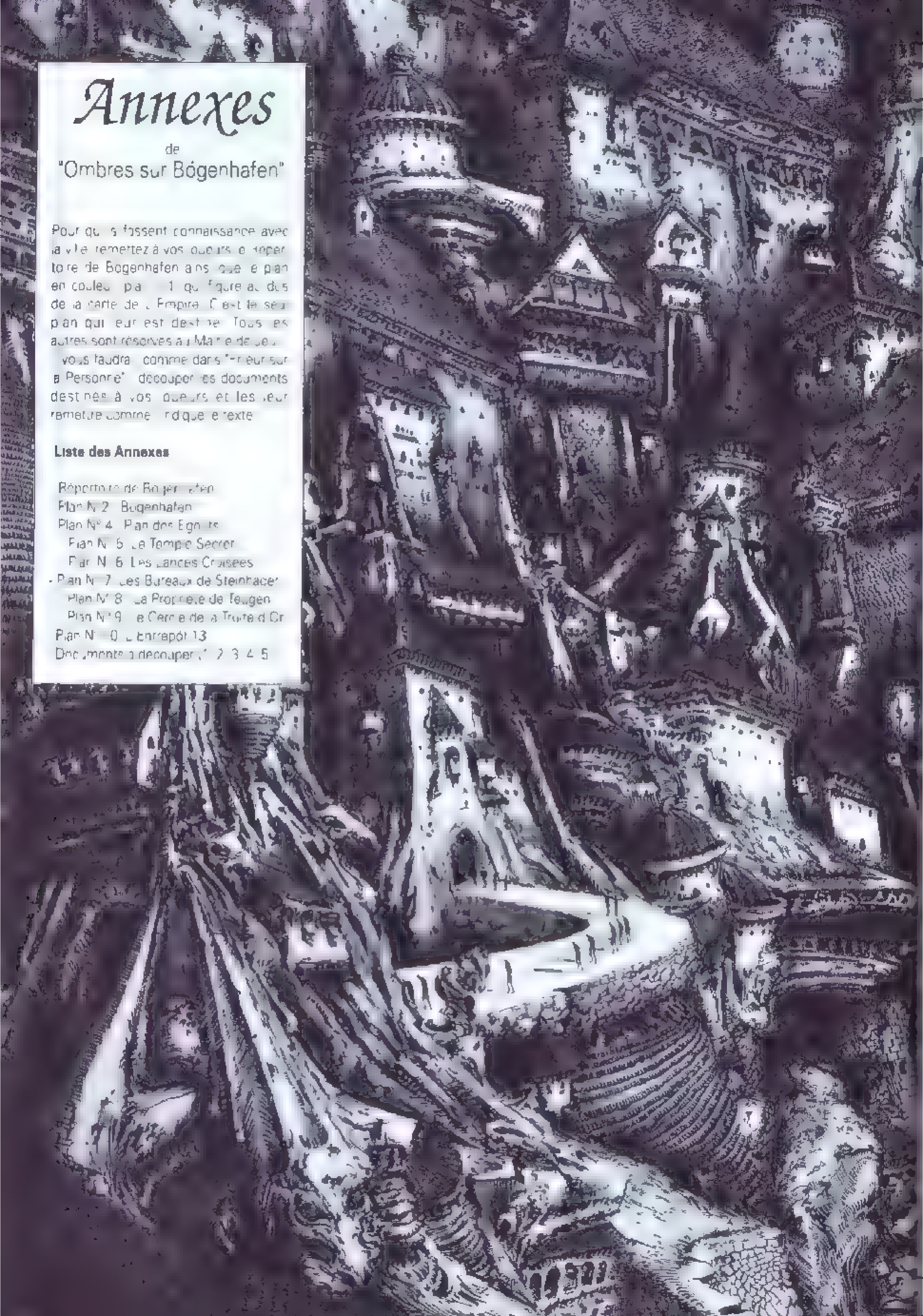
Personnage-Joueur N° 6

Werner Murrmann

Personnalité :
Werner est un individu scrupuleusement honnête et particulièrement confiant. Il est toujours prêt à laisser aux gens le bénéfice du doute. Grand amateur de cette bière forte qu'on prépare dans le Reikland, il est très lent à se mettre en colère, mais terriblement impétueux une fois que c'est fait.

Antecedents :
Werner a grandi dans l'auberge que tenaient ses parents, Le Repos du Voyageur, non loin du village de Mittelmund. Sa vie a été aisée quoiqu'assez peu exaltante. Il s'est consacré à toutes sortes de petits travaux, aidant les cochers, travaillant derrière le bar, recollant les tables à la suite du passage d'aventuriers trop exubérants après quelques verres. Récemment, Werner a fini par en avoir assez de se contenter d'entendre les récits des aventures que vivent les autres. Ses parents étant maintenant en mesure de payer un employé pour faire son travail, il a souhaité quitter le foyer familial et prendre part à l'action directement. Par chance, un herboriste Halfeling s'est récemment présenté à l'auberge : il avait avec lui un avis demandant un groupe d'aventuriers. Saisissant cette occasion en or, Werner demanda au Halfeling s'il accepterait sa compagnie sur la route. L'herboriste ravi accepta l'offre et tous deux prirent la route de Altdorf, la miroitante capitale de L'Empire.





Annexes

de

"Ombres sur Bógenhafen"

Pour qu'ils fassent connaissance avec la ville, remettez à vos joueurs le Répertoire de Bogenhafen ainsi que le plan en couleur (plan n°1) qui figure au dos de la carte de l'Empire. C'est le seul plan qui leur est destiné. Tous les autres sont réservés au Maître de Jeu.

Il vous faudra, comme dans "Erreur sur la Personne", découper les documents destinés à vos joueurs et les leur remettre comme l'indique le texte.

Liste des Annexes

Répertoire Géographique De Bögenhafen

Les 7 Quartiers

Le *Plan 3*, divise la ville en sept grandes zones (ou quartiers) selon leur fonction et la classe sociale de leurs résidents ; les notes suivantes se rapportent à ces zones.

Ces précisions devraient vous donner une idée sur le type d'habitants de chaque zone et vous devrez vous y référer lorsque vous improviserez des rencontres avec des PNJ secondaires (des exemples de Profils vous sont donnés dans la *Feuille de Référence du MJ* qui se trouve en annexe).

Un guide général des probabilités de rencontres avec des patrouilles de gardes est également fourni pour chaque quartier.

Zone A — Quartier Résidentiel et Commercial des Basses Classes

Emplacements 4 11, 29-31 et 33

La plupart des habitations de cette zone sont à peine mieux que des taudis. Les rues, non pavées, sont souillées par toutes sortes d'immondices et de déchets.

Les tavernes sont bon marché mais crasseuses avec des plafonds bas et des atmosphères enfumées.

Les étrangers y sont considérés au mieux avec suspicion par les habitués et, à moins qu'ils ne se conduisent avec une extrême prudence, ils peuvent bien se faire attaquer par des bandes de voleurs ou de coupe-jarrets.

La zone située au Nord de la rivière est familièrement appelée "La Fosse" et, à côté d'elle, le reste du quartier peut être considéré comme salubre.

Seul quelqu'un de très courageux ou de très fou oserait s'aventurer dans cette partie de la ville après la tombée de la nuit.

Le jour, ces lieux seront surtout fréquentés par des citoyens de basse extraction, des manouvriers et autres individus du même genre, ainsi qu'un nombre appréciable de voleurs et de brigands. Il peut y avoir quelques mendiants, mais ils préféreront généralement travailler dans des quartiers plus lucratifs.

La nuit, le nombre de voleurs et de brigands augmente sensiblement, et il est très possible de rencontrer une bande de jeunes viveurs venant des quartiers les plus riches de la ville, errant en quête de sensations en compagnie de deux gardes du corps ou plus.

Les rondes des patrouilles de gardes sont peu nombreuses et espacées car la Garde est considérée le plus souvent comme "l'ennemi" dans cette partie de la ville. Lorsque les patrouilles circulent, c'est habituellement en grand nombre (8 à 12 hommes).

Zone B — Les Docks

Emplacements 23, 24, H et I

Les bâtiments de cette zone sont presque tous des entrepôts ou des installations de stockage sous une forme ou une autre.

Mais seules les cargaisons les plus encombrantes et les moins coûteuses sont entreposées ici, habituellement sous la protection d'un gardien et de un ou deux chiens de garde. Les entrepôts sont presque tous en bois et sont numérotés de 1 à 57, en partant de l'extrémité Ouest de Ostendamm. Il n'y a pas d'auberges dans ce quartier.

Cette zone sera remplie de dockers durant la journée, qui chargeront et déchargeront les navires et qui rentreront et sortiront les marchandises des entrepôts. Il y aura également les capitaines et les équipages des navires qui auront récemment fait relâche, ainsi que les scribes et autres employés des diverses familles de marchands qui surveilleront le transfert des marchandises, de même qu'un collecteur d'impôts, selon la circonstance, qui estimera la taxe à percevoir sur une cargaison.

La nuit, les docks sont presque entièrement déserts. Même les voleurs se font rares puisque les cargaisons de valeur ne sont généralement pas stockées dans les entrepôts.

Les patrouilles de gardes et les rondes des gardiens de nuit (souvent accompagnés par leurs chiens de garde) sont régulières mais peu fréquentes (toutes les 5 à 6 heures).

Zone C — La Dreieckeplatz et l'Hotel de Ville

Emplacements 25, 26, 28, 31 et 36

La Dreieckeplatz (prononcez "draie-EKKER platss") est le centre administratif de la ville. La majorité des bâtiments possède des façades travaillées, avec des colonnes et des arcades décorées, et habituellement une ou deux statues représentant la divinité protectrice de la ville : Bogenauer (voir emplacement 16).

Il existe aussi plusieurs auberges et tavernes, catégorie "grand luxe", dont l'accès est souvent strictement réservé aux membres affiliés.

Les tarifs pratiqués sont rehaussés en conséquence (+70% par rapport aux prix indiqués dans le *Guide du Consommateur* — **WJRF** p 292.

Le jour, la Dreieckeplatz est bondée de gens de toutes origines. Il y a des mendiants et des bateleurs qui tentent d'obtenir quelques Pistoles de la part des passants ; des avoués et des conseillers qui se rendent à leurs affaires ; des agitateurs qui haranguent quiconque veut bien les écouter sur toutes sortes de problèmes ; des camelots qui vendent de la nourriture et autres marchandises ; et toute autre personne que vous pensez avoir une bonne raison de se trouver dans le quartier administratif.

La nuit, la zone est à peine moins animée étant donné que les gens de "la haute" visitent les divers établissements gastronomiques que l'on peut trouver autour de la place. Les voleurs à la tire représentent une menace permanente, à toute heure du jour et de la nuit.

Les patrouilles de gardes sont relativement fréquentes dans cette partie de la ville, passant une fois toutes les deux heures ou plus.

Zone D — Quartier des Artisans

Emplacements 32 et 35

Ce quartier est limité approximativement par la Handwerker Bahn, la Eisenbahn et la Gottenplatz. Les bâtiments varient depuis les petits ateliers et échoppes sans prétention jusqu'aux fastueux domiciles des maîtres-artisans. Les auberges sont de qualité moyenne et beaucoup sont fréquentées, très officieusement, par une corporation particulière d'artisans.

Le jour, le quartier est grouillant de monde qui visite les divers ateliers : de simples citoyens à la recherche d'une nouvelle chaise, d'un couteau de cuisine, ou d'un quelconque autre objet usuel ; des domestiques appartenant aux plus riches familles à la recherche des mêmes objets ; des apprentis envoyés par leur maître acheter des matériaux ou de l'équipement ; et des parents essayant de placer en apprentissage leur progéniture chez les divers maîtres installés. Pendant la journée, cette zone est le repaire favori des mendiants et des voleurs, puisque c'est un lieu où l'argent circule et change de mains fréquemment.

La nuit, le quartier est calme, fréquenté seulement par des brigands, et la bande de racketteurs occasionnels qui préparent leurs arguments pour discuter avec les artisans qui font des difficultés à régler leur petite redevance. Les patrouilles de gardes ne sont pas aussi fréquentes que sur la Dreieckeplatz, ne survenant que toutes les 3 à 4 heures en moyenne.

Zone E — La Gottenplatz

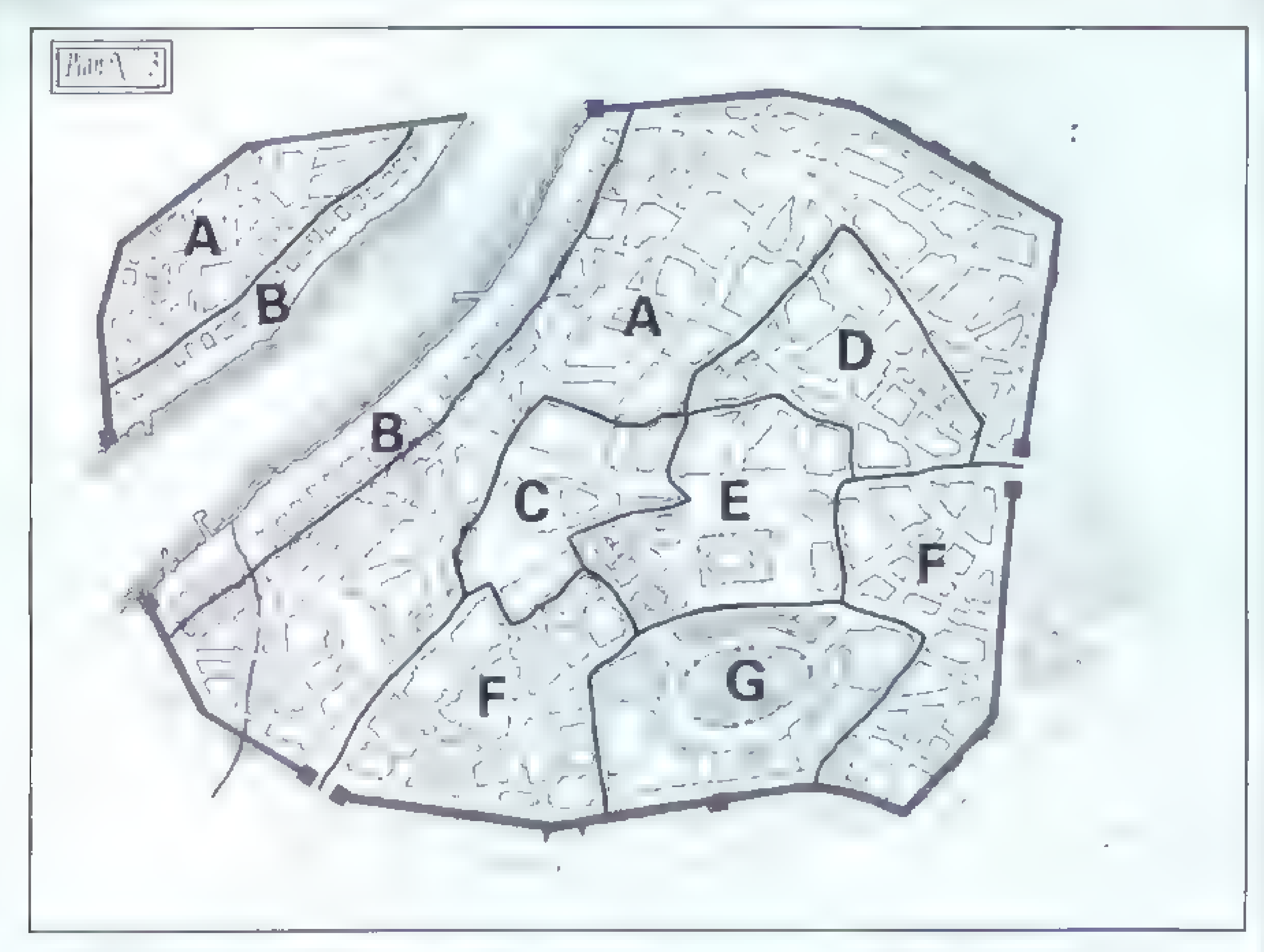
Emplacements 13-19 et 34

La Gottenplatz, ou Place des Dieux, abrite la plupart des temples que l'on peut trouver à Bogenhafen. Elle est dominée par l'immense temple de Sigmar, tandis que les autres temples sont situés tout autour des limites de la place. Les bâtiments sont bien entretenus et reflètent le style des religions auxquelles ils sont dédiés (voir emplacements 13-19).

Le jour, la Gottenplatz est animée par le même mélange de personnes que l'on peut trouver sur la Dreieckeplatz voisine ; la plupart se rendront sur leur lieu de travail, et les autres visiteront les temples pour une raison ou pour une autre.

La nuit, les gens utilisent la Gottenplatz comme une voie de communication, ce qui fait qu'elle n'est pratiquement jamais déserte. Cette zone est le lieu de prédilection des brigands, voleurs à la tire et mendiants, tout autant que la Dreieckeplatz.

Les patrouilles de gardes passent toutes les trois à quatre heures.



Zone F — Quartiers des commerçants et des marchands

Emplacements 1-3, 10, 27, 36, 39, A et B

Ces deux quartiers sont pratiquement réservés entièrement aux activités commerciales de la ville. Les bureaux de la plupart des entreprises commerciales locales sont dans la zone comprise entre la Bergstrasse et Adel Ring (le bâtiment de la Guilde des Marchands est juste voisin), tandis que la zone comprise entre la Porte Est (1) et la Poterne (3) est surtout réservée aux boutiques. Il existe des magasins ailleurs dans la ville mais cette zone est le lieu de prédilection des magasins de première catégorie. Les bâtiments sont sensiblement plus grands et mieux tenus que ceux des quartiers des artisans et des basses classes. La plupart des auberges sont d'une qualité supérieure à la moyenne et pratiquent des tarifs correspondants.

Le jour, ces zones sont bondées de personnes qui vaquent à leurs affaires, et sont "parsemées" de mendiants, de bateleurs et de brigands, qui tentent de gagner leur vie grâce à la foule.

La nuit, c'est un repaire de brigands et de cambrioleurs occasionnels et toute personne surprise par la patrouille sera considérée avec la plus profonde suspicion.

Les patrouilles sont relativement fréquentes, environ toutes les deux à trois heures.

Zone G — Adel Ring

Emplacements 12, C, D, E, F et G

Situé tout autour du Park (12), Adel Ring est le lieu où vivent les citoyens les plus fortunés de Bogenhafen ; les demeures des grandes familles de marchands sont situées dans des propriétés murées du côté Nord, Sud et Ouest du parc, alors que le côté Est est occupé par les petites résidences urbaines des autres citoyens riches. Pratiquement toutes les maisons sont dotées de piliers en pierre à l'entrée des demeures, sur lesquels sont exposés les blasons des familles propriétaires. Un des grands bâtiments sans désignation appartient à Heinrich Steinhäger et l'autre appartient au baron Von Saponatheim qui y loge les rares fois où il reste en ville.

La journée, ce quartier sera assez tranquille, avec des domestiques allant et venant au gré des tâches qu'ils sont chargés de remplir, livrant de la nourriture et autres objets, et un éventuel camelot démarchant ses marchandises au porte à porte.

La nuit, Adel Ring sera également calme ; on pourra voir des gens se rendant d'une maison à une autre pour des réceptions, plus un groupe éventuel de jeunes viveurs partant pour une virée de nuit en ville. Presque tous les personnages de basse extraction qui seront vus dans ce quartier la nuit seront considérés comme des criminels et seront considérés en conséquence.

Les patrouilles sont également fréquentes (toutes les une à deux heures) et agressives car elles tiennent à se faire apprécier des classes supérieures en remplissant leur devoir avec zèle.

Descriptions générales

Il y a deux plans de la ville. La carte en couleurs (*Plan 1*) est destinée aux joueurs et indique les lieux d'intérêt général numérotés de 1 à 39. La carte du MJ (*Plan 2*) précise des emplacements supplémentaires, indiqués par des lettres allant de A à I. Ces emplacements ne doivent pas être connus des joueurs, jusqu'à ce qu'ils jouent une partie de l'aventure qui y correspond, et sont décrits dans les paragraphes appropriés du texte.

Seules des descriptions générales sont données ici car il est peu probable que les PJ ne fassent, dans ces endroits, plus qu'une rapide visite.

1 & 2 Portes Est et Ouest (Zone F)

Ces portes fortifiées protègent les entrées de la ville contre, respectivement, Altdorf et Helmgart. Elles se composent de deux tours à deux étages reliées par un arc, et des remparts recouvrant la structure entière. L'entrée proprement dite comprend deux portes

de bois massif, bordées de fer du côté de la route et avec une solide herse de bois actionnée par un treuil depuis l'une des tours, du côté de la ville. A chaque entrée est affecté un détachement de 10 gardes, logés dans de petits baraquements au rez-de-chaussée de chaque tour et un sergent, dont le bureau et le logement se situent au rez-de-chaussée de la tour où se trouve le treuil. Les deux Portes sont sous le commandement de la Caserne principale (emplacement 10).

3. Poterne (Zone F)
Il s'agit d'une petite entrée de la ville, qui se compose d'une seule porte de bois bordée de fer et encadrée de deux meurtrières. Une série de marches en pierre conduit au sommet du mur à l'intérieur de la Poterne. La porte est ouverte durant le jour pour la durée de la foire et elle est surveillée constamment par deux gardes.

4. Porte de l'Eau (Zone A)
Ce n'est rien de plus qu'une brèche dans les murs par laquelle le ruisseau connu sous le nom d'Haferback entre dans la ville. Une série de marches en pierre conduit au-dessus du mur où une herse en fer mobile peut être abaissée pour empêcher le passage.

Le Schaffenfest (extérieurs)
5. Marché aux bestiaux
6. Ring de lutte
7. Tribunal des Fêtes et Pitons
8. Exhibition de monstres
9. Lices

Ces emplacements sont tous détaillés dans *Que la fête commence !* (pages 59 à 65).

10. Caserne principale de la Garde (Zone F)
Il s'agit des quartiers généraux de la Garde de la ville, occupés par un effectif minimum de 4 gardes pendant la journée. Le reste de la Garde a pour mission de patrouiller sur le champ de foire et d'assumer d'autres tâches. Le Capitaine de la Garde réside en permanence à la Caserne et il y a des logements pour quarante hommes, une armurerie et une prison comprenant 10 cellules.

11. Casernement Nord "Fort du Feu Noir" (Zone A)
Ce fort héberge les contingents de la Garde chargés de faire régner l'ordre dans le quartier de la Rive Nord plus connu sous le nom de "La Fosse". Le surnom de "Feu Noir" donné à ces baraquements provient de la Passe du Feu Noir, endroit malfamé de l'Averland, et résume le sentiment des gardes postés à cet endroit — c.-à-d. qu'ils sont à la frontière d'un territoire hostile.

12. Le Park (Zone G)
Situé dans le quartier le plus riche de la ville, le Park est entouré par une haute clôture de fer forgé. Il y a un superbe jardin aménagé autour d'une fontaine, au milieu du Park, et de nombreuses allées bordées d'arbres sont soigneusement agencées tout autour. Les arbres et les haies cachent la vue de l'extérieur quand on se trouve à l'intérieur du Park.

Temples (Zone E)
N'importe qui est le bienvenu à l'intérieur des nombreux temples de la ville à condition toutefois que son comportement soit suffisamment respectueux.

Evidemment, les Clercs et les Initiés d'un même culte reçoivent un traitement de faveur mais, à moins qu'un service ou une cérémonie ne soit en cours, le Clerc ou l'Initié de permanence sera toujours heureux de discuter théologie ou de tout autre sujet spirituel. Vous n'avez pas besoin de vous inquiéter à propos des personnalités de chaque Clerc. En général, ils refuseront d'être impliqués dans des questions d'ordre matériel et laïque, en expliquant que le pouvoir temporel qu'ils détiennent ne s'étend pas à "l'aventure et au libertinage". Mais, lorsque les personnages prendront congé, le religieux trouvera toujours un plateau de quête pour agiter respectueusement sous leur nez.

13. Temple de Sigmar
Dominant la Gottenplatz, ce temple ressemble à une grande salle avec un clocher à chaque extrémité. Il y a quatre absides semi-circulaires le long du mur Ouest abritant des chapelles privées entretenues par les familles les plus riches de la ville. Le prêtre principal dispose d'un siège au Conseil municipal et dépend uniquement du Grand Théogone d'Altdorf.

14. Temple d'Ulric
C'est l'un des plus petits temples de Bogenhafen et ses seuls gardiens sont un Clerc et un Initié. Le temple est fréquenté par les adeptes d'Ulric en pèlerinage et par quelques membres de la Garde.

15. Temple de Myrmidia
C'est un bâtiment élaboré disposant d'une tour à une extrémité et d'un dôme à l'autre. Les murs sont gravés de bas-reliefs représentant des boucliers et des lances qui semblent accrochés aux murs comme des trophées. Une abside semi-circulaire latérale fait office de chapelle régimentaire pour la Garde de la ville. Le temple est dirigé par un seul Clerc, mais le Capitaine et les Sergents de la Garde font office d'Initiés et d'état-major laïque.

16. Temple de Bogenauer
Bogenauer est la divinité protectrice de la ville, une incarnation des intérêts de Bogenhafen et de tout ce qui fait sa raison d'être. Le temple se compose d'une salle avec deux ailes renfermant une cour à trois côtés, à l'intérieur de laquelle se dresse une statue représentant Bogenauer sous l'apparence d'un marchand-batelier ; l'écusson de la ville apparaît à plusieurs endroits sur les murs. Les deux ailes ont des colonnades et il y a plusieurs chapelles reflétant divers aspects des centres d'intérêts de la ville.

Ainsi, il y a une chapelle où les prières sont dédiées au salut des bateliers de la ville, une autre dédiée à la prospérité de ses marchands, une troisième à la sauvegarde de ses murs, etc. Il n'y a pas de Clerc à plein temps dans ce temple, mais les prêtres du culte de Sigmar viennent parfois y officier et il y a un certain nombre d'habitants attachés au temple comme personnel laïque. Le temple est entretenu en partie grâce aux taxes et aux dons des citoyens importants.

17. Temple de Verena
Fréquenté par presque tous les membres importants des castes marchande et administrative, le temple abrite la bibliothèque la plus complète de la ville, ainsi que de nombreuses salles de réunions utilisées pour les négociations commerciales et pour mener à bien toutes sortes d'affaires. Le temple dispose d'un Clerc à plein temps et d'un petit nombre d'Initiés ; pour la plupart, il s'agit de cadets de familles marchandes qui espèrent fréquenter les Universités d'Altdorf et de Nuln.

18. Temple de Handrich
Handrich est une divinité mineure, patron des marchands et souverain dans toutes les matières à caractère commercial. Son temple se compose d'une salle carrée, à coupole avec deux absides semi-circulaires. Une abside est utilisée comme chapelle privée pour la Guilde des Marchands, tandis que l'autre fait office de salle d'offrandes et de trésorerie. Au-dessus de l'encadrement de la porte est accroché un disque peint en or, symbole de la divinité. Le temple ne dispose pas de Clerc à plein temps, mais il est géré par un membre du Conseil représentant la Guilde des Marchands, pris à tour de rôle. Les Clercs des temples de Sigmar et de Verena assurent quelquefois l'office dans ce lieu et la Guilde des Marchands fournit l'état-major laïque.

19. Temple de Shallya
L'aile Ouest du temple abrite une petite infirmerie et l'aile Est contient trois petits hospices pour les femmes sans abri et pour les malades incurables. Il y a une seule prêtresse qui est constamment au temple et beaucoup de "dames" de la ville viennent ici comme aides volontaires.

20 & 21. Cimetière et Chapelle dédiée à Morr (extérieurs)
A l'extérieur du coin Nord-Est des murs de la ville, le cimetière est la copie en miniature de la société de Bogenhafen. Les grands mausolées et les caveaux de famille des citoyens les plus riches sont du côté Ouest le long du mur de la ville, tandis que la partie Est du cimetière est bordée de tombes très occupées et fréquemment réutilisées par les gens des castes inférieures. Le long du mur Nord, se trouve la fosse commune où sont ensevelis les criminels et les pauvres.

La chapelle sombre et triste de Morr s'élève presque au centre du cimetière. Elle est construite en pierre noire et il n'y a pas de porte d'entrée dans le portail. A l'intérieur, la chapelle est vide sauf s'il y a un service funéraire en cours. Le Clerc de Morr qui s'occupe de la chapelle est autant responsable des environs que de la ville même, et il y a 30% de chance qu'à n'importe quel moment il ait été appelé en dehors de Bogenhafen pour conduire un service funéraire dans quelque village éloigné, à 10 ou 15 km de là. Lorsqu'il est en ville, il est logé dans la maison de la Guilde des Fleureurs (emplacement 38).

22. Oratoire dédié à Taal (extérieurs)

Juste en dehors de la ville, après la Porte Ouest, s'élève un petit oratoire dédié à Taal où les voyageurs prient lorsqu'ils partent pour les montagnes. L'oratoire se compose d'une petite cabane circulaire en pierres sèches avec un toit de chaume conique et une tête de cerf pendue au-dessus du linteau. Il est entretenu par la ville grâce aux impôts perçus sur les marchandises et il n'est pas tenu par un Clerc (cf **WJRF** page 193).

Autres Lieux d'Intérêt

23. Bac (Zone B)

Un service de bac est tenu par Hannes Kringler qui conduit à la rame des passagers désirant traverser le Böger pour le prix de 1 Pistole par voyage. Son bateau est habituellement amarré à l'un des pontons et il peut transporter, en plus de lui-même, jusqu'à 4 personnes.

24. Appontement de Haagen (Zone B)

Ce sera l'endroit où les aventuriers débarqueront en ville s'ils arrivent par la rivière. Il est géré par Jochen Haagen (voir *Les familles de marchands* page 57), un Wasterlandais qui a des contacts commerciaux à Marienburg et qui fait le commerce de tissu et de vin en provenance du Reikland qu'il échange contre des marchandises exotiques. En plus de cet appontement, il possède cinq des entrepôts voisins et a une suite de bureaux sur la Bergstrasse.

25. Hôtel de Ville (Zone C)

Ce bâtiment impressionnant, avec ses nombreuses colonnes et aiguilles, domine la Dreieckeplatz. En plus de la chambre du Conseil et des diverses salles de réunion, il abrite les archives officielles de la ville et une chambre forte très bien gardée, qui renferme la part des impôts revenant à l'état jusqu'à la prochaine visite biennuelle du collecteur impérial d'Altdorf.

26. Palais de Justice (Zone C)

Ces misérables qui vivent assez longtemps pour être jugés en bonne et due forme sont condamnés ici (les verdicts de non culpabilité sont rarement enregistrés car ceci nuirait par trop à l'efficacité du système).

Le Conseil municipal désigne un certain nombre de magistrats, dont le chef est le Juge Richter (voir emplacement 7 et page 65). Les appartements de Herr Richter se trouvent également au Palais de Justice.

27. Auberge de "La fin du Voyage" (Zone F)

Il s'agit d'une auberge respectable et confortable où un logement sera offert aux PJ — aux frais de la ville — après la fuite dans les égouts d'un Gobelin mutant à trois jambes provenant de l'exhibition de monstres de la foire (emplacement 8).

28. Cercle de "La Truite d'or" (Zone C)

Le cercle de La Truite d'or se compose de trois bâtiments reliés entre eux par des allées couvertes. C'est un débit de boissons et de nourriture de très bonne catégorie fréquenté par la plupart des marchands les plus riches de la ville. Les membres postulants doivent être recommandés par deux membres attitrés et approuvés par le comité car le cercle n'ouvre ses portes qu'à ses membres seuls. Le symbole (un poisson tenant une pièce dans sa bouche) est inspiré des armoiries de la ville.

Guildes

Des renseignements généraux sur les Guildes peuvent être trouvés dans l'introduction de la campagne et à la page 15.

Toute requête à la plupart des sièges sociaux des Guildes de la ville sera habituellement reçue par un employé de service, le type de personnage qui prend grand plaisir à être obstructif et peu secourable.

Quelques Couronnes règlent le problème habituellement, mais à moins que le demandeur ne soit vraiment intéressé à postuler comme membre de la Guilde en question, il est peu probable que cela aille bien loin (et les efforts pour joindre la Guilde des Marchands se solderont toujours par un refus hautain).

Ces guildes, qui seront susceptibles de faire progresser l'enquête des aventuriers, sont détaillées dans les pages 56, et 83 à 85.

29. Guilde des Dockers (Zone A)

La Guilde des Dockers occupe un grand bâtiment sur la Hafenstrasse, en face de la Guilde des Charretiers. Tous les dockers de Bogenhafen sont membres de cette corporation, comme c'est le cas également pour les nombreux ouvriers non qualifiés qui travaillent en ville.

30. Guilde des Charretiers (Zone A)

C'est le siège social de l'une des principales corporations de Bogenhafen. La Guilde des Charretiers traite toutes les affaires liées aux convois commerciaux et au transport de marchandises par voie de terre. Il existe une rivalité considérable entre la Guilde des Charretiers et celle des Dockers, rivalité qui dégénère souvent en bagarres de rue entre leurs membres respectifs.

31. Guilde des Menuisiers (Zone A)

La plupart des ouvriers du bois de la ville appartiennent soit à la Guilde des Menuisiers, soit à celle des Charrons qui est plus influente (emplacement 33). Ses rapports avec la Guilde des Charrons sont généralement bons, du fait que les deux Guildes ont passé une série de conventions définissant leurs zones d'intérêt.

32. Guilde des Ferronniers (Zone D)

La Guilde des Ferronniers est située sur la Eisenbahn, non loin de la Guilde des Menuisiers (emplacement 31), et entretient des relations amicales avec les autres corporations d'artisans.

33. Guilde des Charrons (Zone A)

La Guilde des Charrons est la plus influente des corporations de second ordre de la ville. Elle entretient des relations amicales avec la Guilde des Charretiers (emplacement 30) et suit généralement leur exemple en ce qui concerne les questions politiques.

34. Guilde des Médecins (Zone E)

Les médecins appartiennent à une petite corporation si l'on parle chiffres, mais grâce à leurs connaissances et à leur position sociale élevée, ils ont une influence considérable. La Guilde des Médecins, avec celle des Marchands (emplacement 37), forme un bloc politique représentant les classes instruites de la ville.

Les Personnages-Joueurs qui ont besoin d'un chirurgien ou d'une autre assistance médicale peuvent s'adresser là. Il leur en coûtera 3 CO par personne et par visite. La chirurgie coûtera 2D4 CO supplémentaires.

35. Guilde des Maçons (Zone D)

C'est la troisième corporation d'artisans, par ordre d'importance, de Bogenhafen. Tous les bâtiments construits en ville passent par les auspices des maçons qui se feront seconder par les menuisiers (emplacement 31) et les ferronniers (emplacement 32), si nécessaire.

36. Guilde des Joailliers (Zone F)

Le siège social de la Guilde des Joailliers est situé pratiquement au centre du quartier des joailliers, près de la partie la plus riche de la ville. Tous les joailliers qui commercent ouvertement à Bogenhafen sont membres de la Guilde et celle-ci fixe une série de conventions sur le maintien des prix.

37. Guilde des Marchands (Zone C)

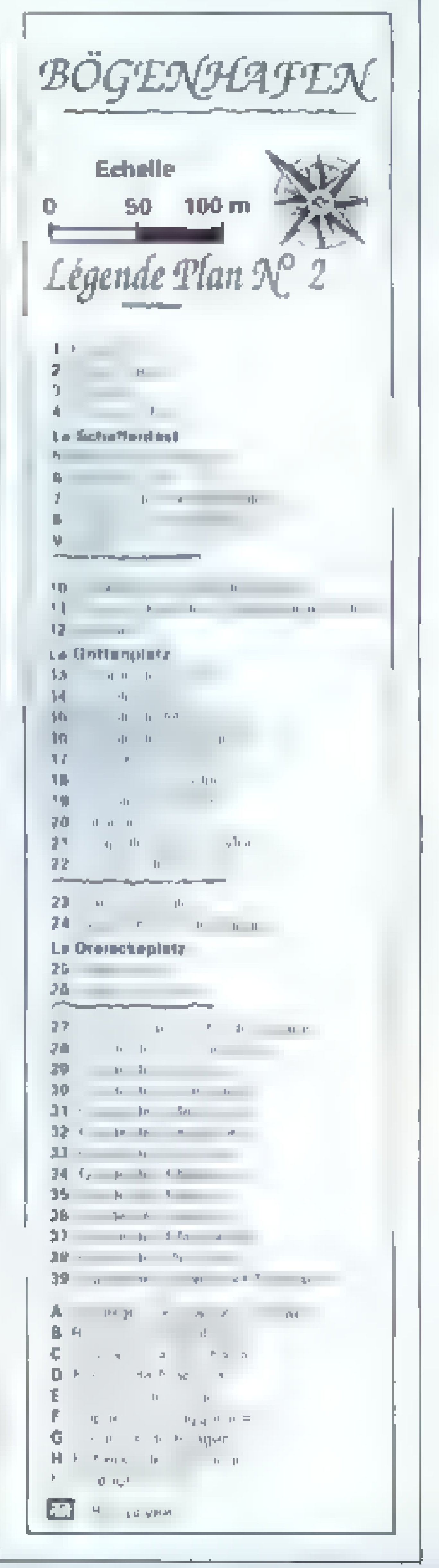
La Guilde des Marchands est l'organisation la plus puissante de Bogenhafen, qui domine autant le Conseil municipal que sa population. Son siège social occupe un énorme bâtiment au coin de la Bergstrasse et de la Dreieckeplatz.

38. Guilde des Pleureurs (Zone C)

La Guilde des Pleureurs, en sus d'être la demeure du Clerc de Mörr (voir emplacement 21), organise tous les préparatifs funéraires de la ville, depuis les formidables cérémonies complexes qui accompagnent la mort d'un citoyen riche ou important, jusqu'à l'expédition rapide des corps des indigents ou des criminels. Grâce à un détail technique des lois municipales, le terrain sur lequel se dresse le cimetière appartient à la Guilde des Pleureurs et non à la ville. Les tarifs pratiqués pour les enterrements sont de l'ordre de 10 CO pour la sépulture, 10 à 100 CO pour le service de prêtres et de pleureurs, et 20 à 200 CO pour une pierre tombale ou un autre mémorial.

39. Guilde des Tailleurs et des Tisserands (Zone F)

La Guilde des Tailleurs et des Tisserands est l'une des plus petites corporations de Bogenhafen et occupe un bâtiment petit mais bien agencé, près des opulentes demeures de Adel Ring. Ses membres négocient avec Jochen Haagen et un certain nombre d'autres marchands de la ville, achetant de la soie et d'autres matériaux exotiques importés de Marienburg.



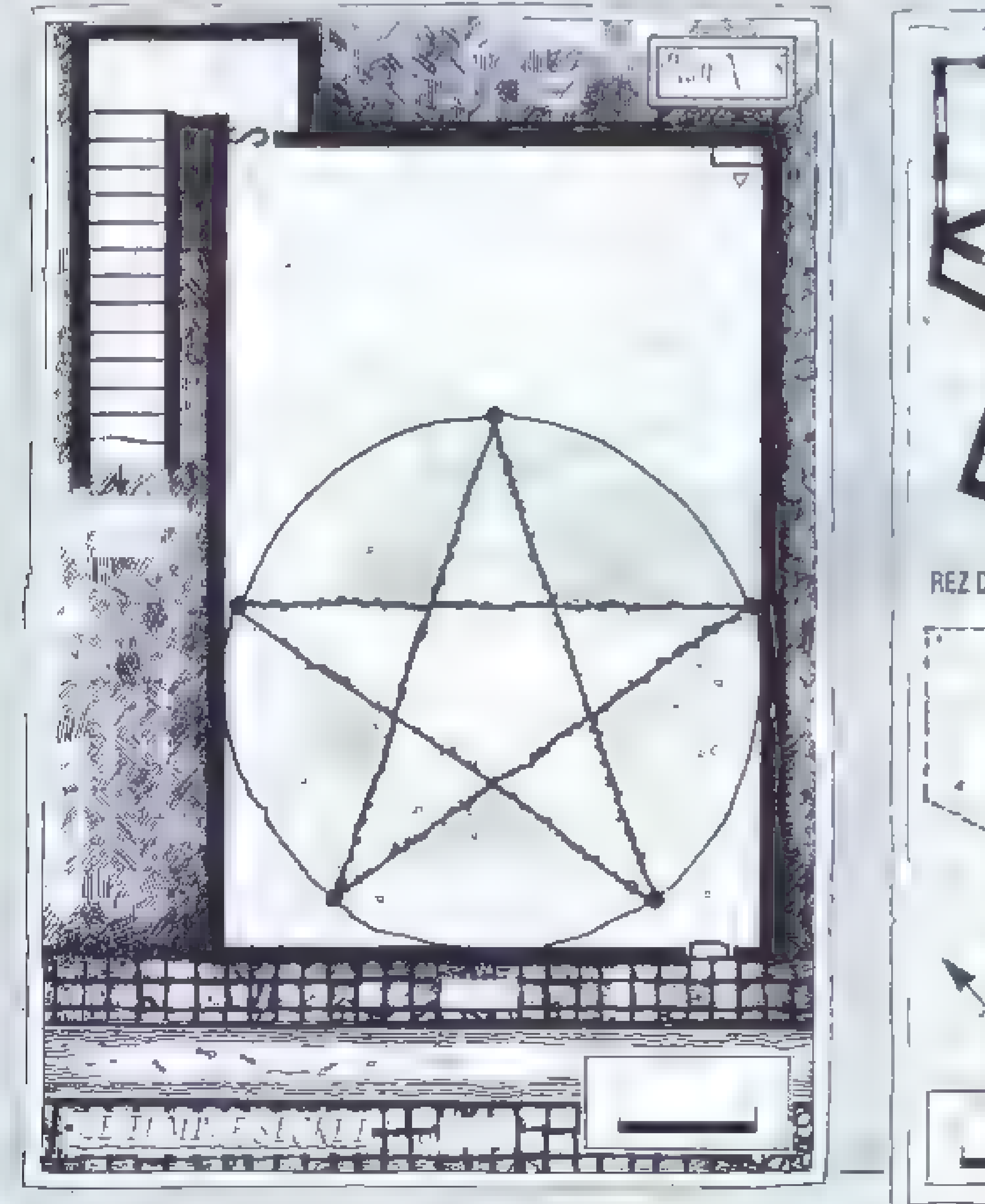
BÖGENHAFEN
Echelle
0 50 100 m
Légende Plan N° 2
Le Schaffenfest
La Gottenplatz
La Dreieckeplatz

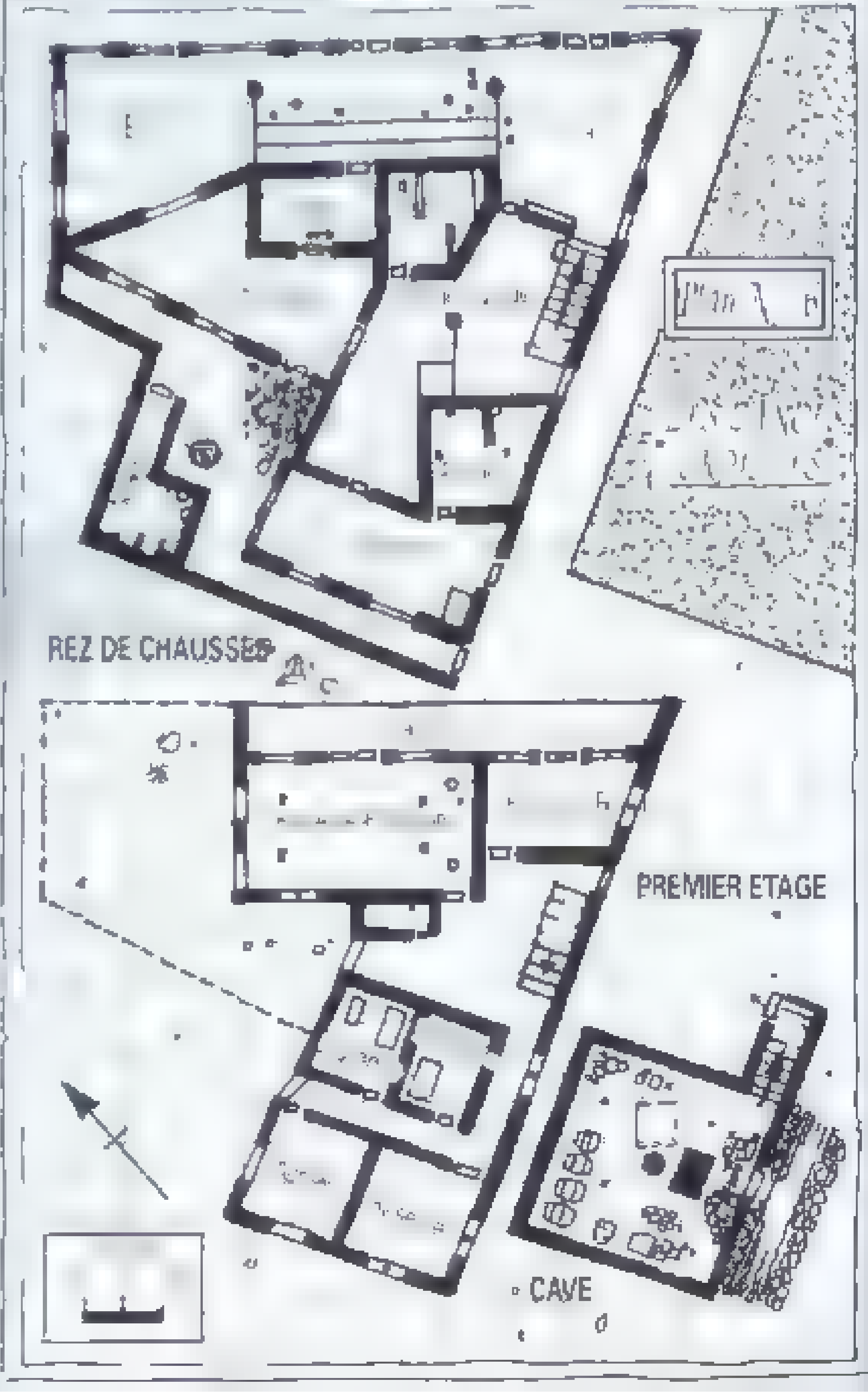
PLAN DES EGOUTS

Plan N° 4

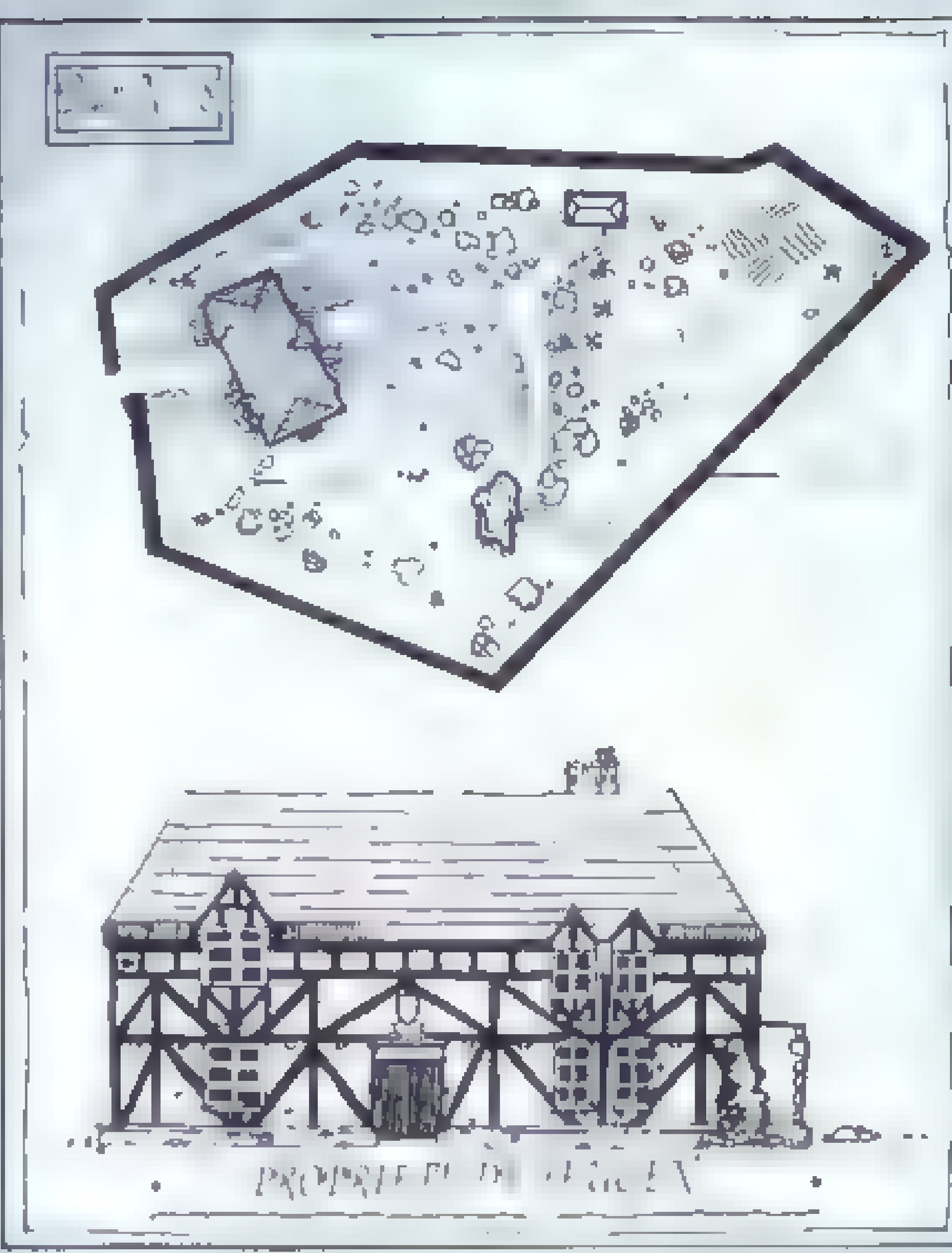
LEGENDE

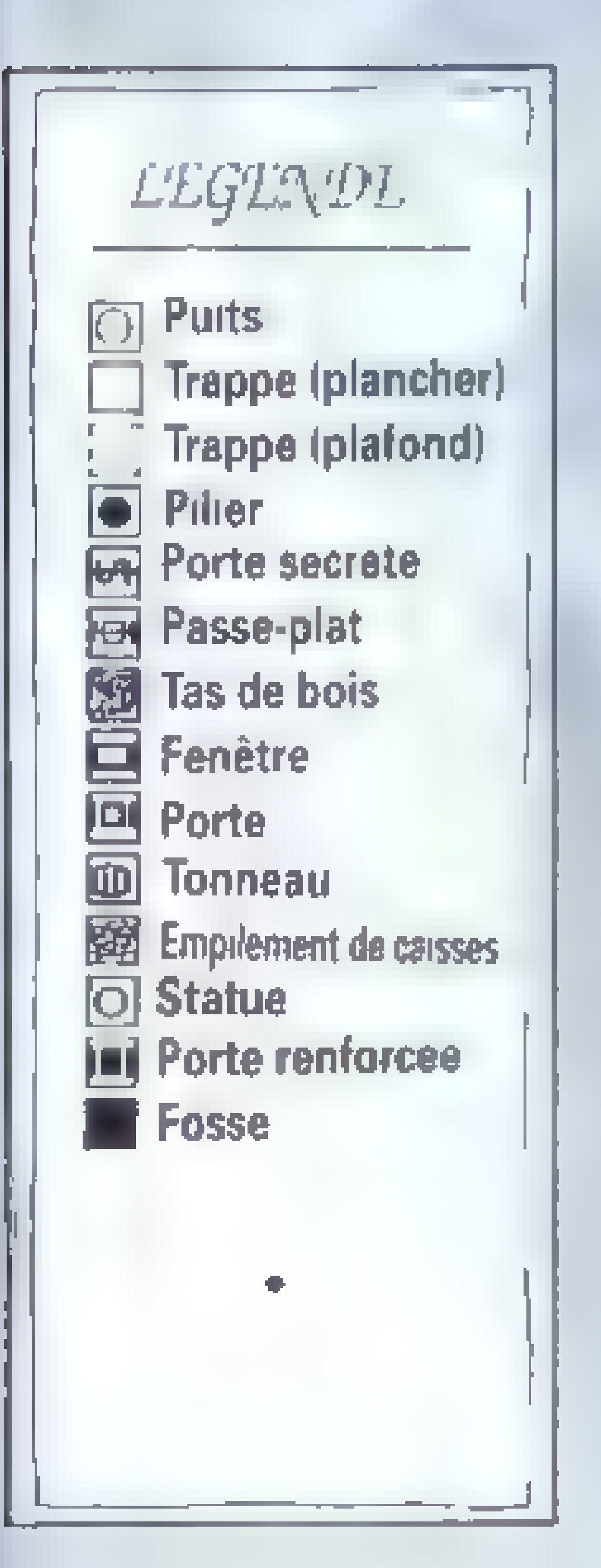
- Collecteur
- Conduit secondaire
- Bouche d'egoût
- emplacement fixe



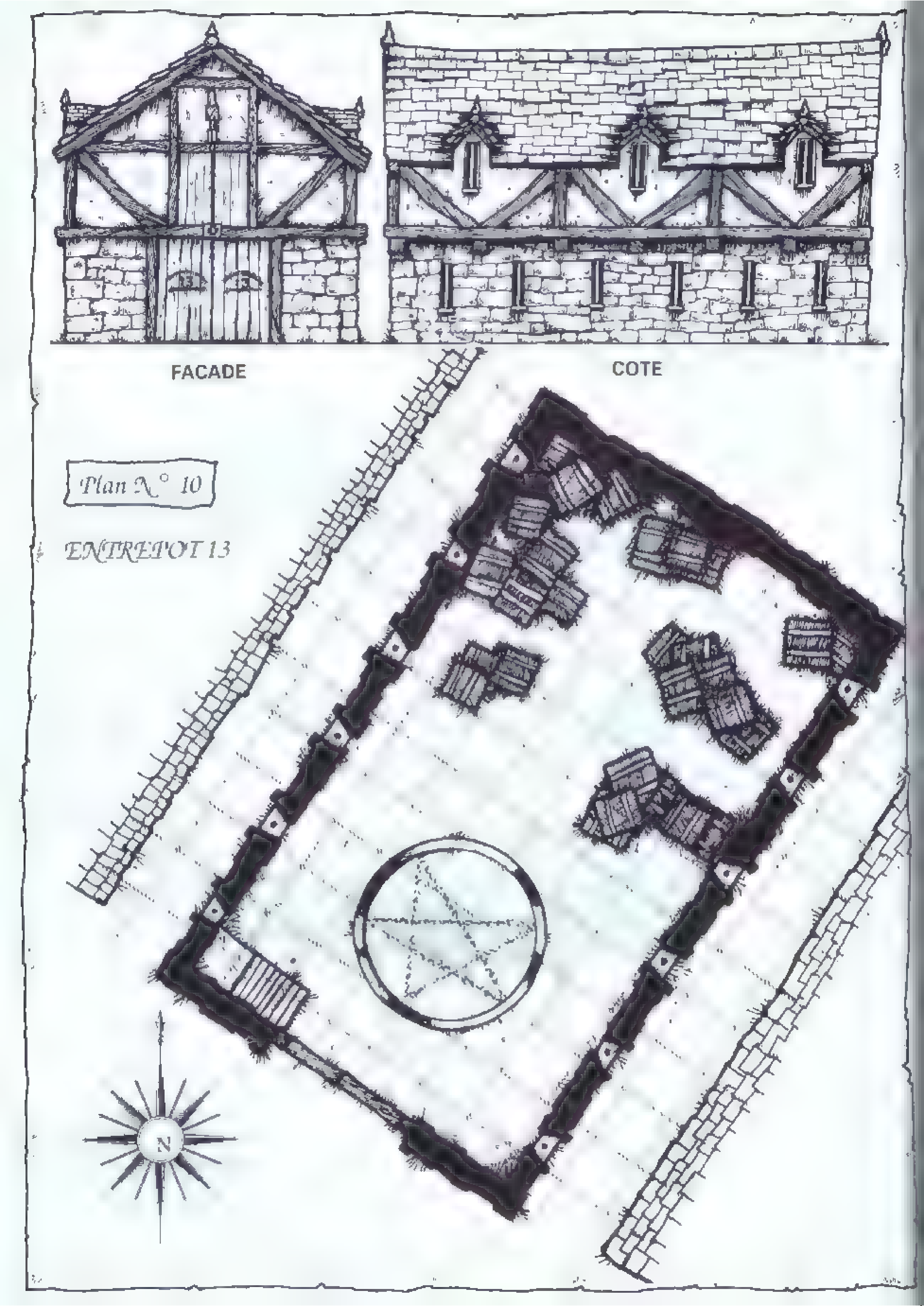







Puits
Trappe (plancher)
Trappe (plafond)
Pilier
Porte secrete
Passe-plat
Tas de bois
Fenêtre
Porte
Tonneau
Empilement de caisses
Statue
Porte renforcee
Fosse


PREMIER ETAGE
REZ DE CHAUSSEE


FACADE
COTE
Plan N° 10
ENTREPOT 13
N



Document 1

Le Conseil et les Citoyens de

Bögenhafen

Vous invitent à l'inauguration du

Schaffenfest

qui se tiendra sur le pré communal en ce jour de Mitterfruhl. La foire durera trois journées et ouvrira du lever au coucher du soleil

Par la gracieuse autorisation de Son Excellence le

Graf Wilhelm von Saponatheim

et de Sa Grâce le

Grand Duc Léopold de Middenland

une grande joute aura lieu entre des chevaliers de diverses maisons.

Ceci en supplément des distractions habituelles de

La plus grande foire ambulante du Reikland

Document 2

Une heure après le coucher du Soleil, chez Mai.

Tous les membres du Conseil doivent être présents.

Johannes Teugen.

Document 3

Tout va bien, le temple est prêt. Bientôt nous serons riches, après la fin du Schaffenfest. Au 12e coup de minuit notre oeuvre sera achevée

Johannes Teugen

Document 4

Hôtel de Ville

Bureau du Conseiller Magirius

Document 5

La Campagne Impériale

La Campagne Impériale

Erreur sur la Personne - Ombres sur Bögenhafen

C'est dans ce premier volet que commence une grande épopée dans L'Empire : la Campagne de L'Ennemi Intérieur. Les joueurs vont pouvoir découvrir la grande nation de l'Empereur Karl-Frantz 1er et y engager une lutte épique contre les forces du Chaos.

La Campagne Imperiale rassemble de tres nombreuses informations sur L'Empire : tous les éléments historiques, géographiques, politiques, religieux et quotidiens dont les Maitres de Jeu peuvent avoir besoin. Un scénario d'introduction "Erreur sur la Personne" plonge rapidement les joueurs dans l'action et les intrigues. Ils poursuivent leurs aventures dans "Ombres sur Bögenhafen".

Ce livre renferme une étude détaillée de la vie dans l'Empire, deux grandes cartes en couleurs (L'Empire et Bögenhafen) et deux scenarios abondamment illustrés avec des plans et des éléments à remettre aux joueurs en cours de partie. Des feuilles de Personnages "Prêts-à-jouer" y sont également proposees ainsi que des documents permettant aux participants d'apprehender aisément le cadre des aventures qu'ils vont vivre.



159F

9 782904 783784

ISBN 2 904783.78.4

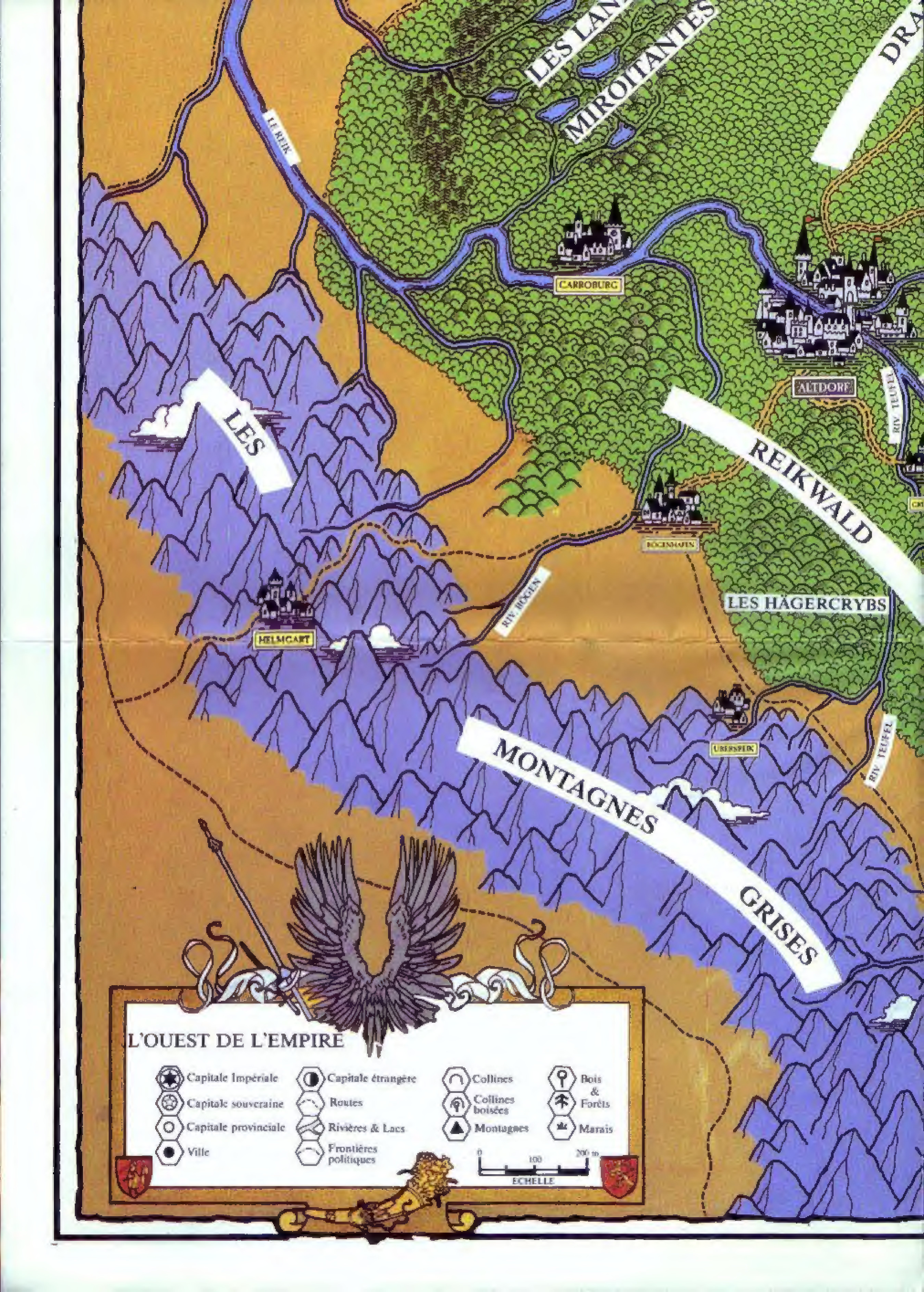
WARHAMMER


Ombres Sur
LEGENDE PLAN
1 Porte Est
2 Porte Ouest
3 Poterne
4 Porte de l'Eau
5 Marché aux bestiaux
6 Ring de lutte
7 Tribunal des Fêtes et Pilons
8 Exhibition de monstres
9 Lices
10 Caserne principale de la Garde
11 'Fort du Feu Noir' (Casernement Nord)
12 Le Park
13 Temple de Sigmar
14 Temple d'Ulric
15 Temple de Myrmidia
16 Temple de Bögenauer
17 Temple de Verena
18 Temple de Handrich
19 Temple de Shallya
20 Cimetière
21 Chapelle dédiée à Morr
22 Oratoire dédié à Taal
23 Bac de Kringler
24 Appontement de Haagen
25 Hôtel de Ville
26 Palais de Justice
27 Auberge de "La Fin du Voyage"
28 Cercle de "La Truite d'Or"
29 Guilde des Dockers
30 Guilde des Charretiers
31 Guilde des Menuisiers
32 Guilde des Ferronniers
33 Guilde des Charrons
34 Guilde des Médecins
35 Guilde des Maçons
36 Guilde des Joailliers
37 Guilde des Marchands
38 Guilde des Pleureurs
39 Guilde des Tailleurs et Tisserands
WESTENDAM
RIVIERE BÖGEN
OSTENDAM
HAFEN
FUHRLOHN
BAC

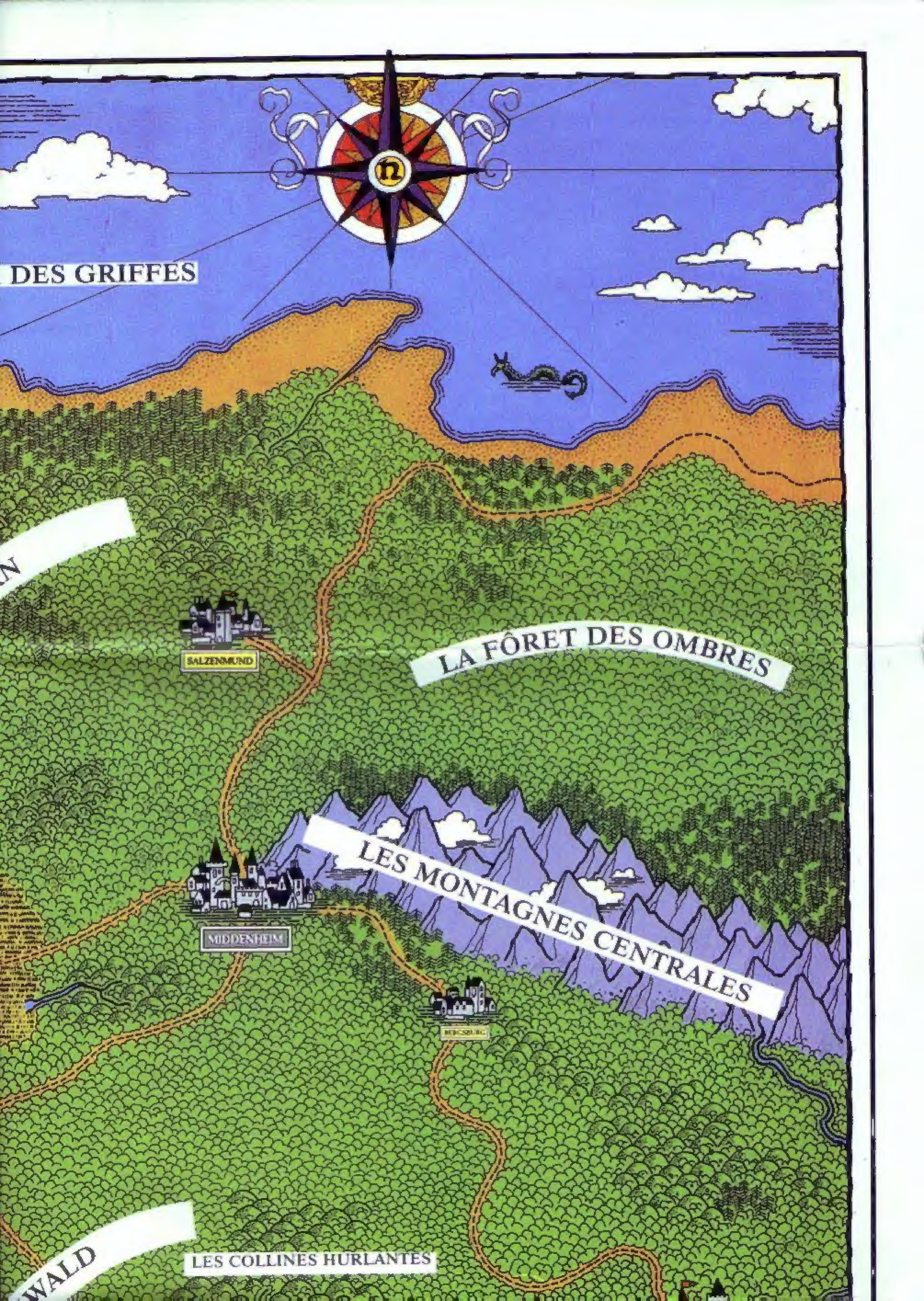

Bögenhafen
REIK
EISENBAHN
HANDWERKER BAHN
LANGEN STRASSE
STRASSE
N


NULNER WEG
GÖT TEN PLATZ
STRASSE
ADEL RING
MAUER WEG
VERS NULN→
© GAMES WORKSHOP 198


DREIECK
PLATZ
BERG STASSE
HANDELS WEG
HAFENBACH
←VERS HELMGART
WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique



LES LANDES MIROITANTES
LE REIK
CARROBURG
ALTDORF
RIV. TEUFEL
REIKWALD
LES
RIV. BOGEN
HELMGART
LES HÄGERCRYBS
MONTAGNES GRISES
RIV. TEUFEL
L'OUEST DE L'EMPIRE
Capitale Impériale
Capitale souveraine
Capitale provinciale
Ville
Capitale étrangère
Routes
Rivières & Lacs
Frontières politiques
Collines
Collines boisées
Montagnes
Bois & Forêts
Marais
0
100
200 m
ECHELLE


DES GRIFFES
SALZENMUND
LA FÔRET DES OMBRES
LES MONTAGNES CENTRALES
MIDDENHEIM
WALD
LES COLLINES HURLANTES


MER
LA LAURELOR
LES WASTELANDS
MARIENBURG


TALABHEIM
RIV. TALABEC
LA GRANDE FÔRET
LES COLLINES STERILES
RIV. STIR
RIV. AVER
NULN
STREISSEN
AVERHEIM
WISSENBURG
PFEILDORF
RIV. SOLL
LE REIK SUPERIEUR
WARHAMMER
Le Jeu de Rôle Fantastique